

ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

НОВЫЙ РАЗДЕЛ
**ЛУЧШЕЕ
ОБОРУДОВАНИЕ**

160
СТРАНИЦ
ПОСТЕР
A2

ЛУЧШИЕ ИГРЫ

- ALPHA BLACK ZERO
- CHRIS SAWYER'S LOCOMOTION
- DARK FALL: LIGHTS OUT
- MEDIEVAL CONQUEST
- NHL EASTSIDE HOCKEY
- POLITICAL MACHINE
- SILENT HILL 4
- THE SIMS 2
- TRANSPORT GIANT
- WINGS OF WAR

ЛУЧШИЕ ДОПОЛНЕНИЯ

- VICTORIA: VIP
- WARCRAFT III: ОРДА НАСТУПАЕТ!

СОВЕТЫ МАСТЕРОВ

- СФЕРА
- COMMAND & CONQUER
- GENERALS
- DOOM III
- STARCRAFT
- ULTIMA ONLINE
- WARCRAFT III
- WARLORDS
- BATTLECRY III

РУКОВОДСТВА НА КОМПАКТ-ДИСКЕ

- STARSHATTER

www.lki.ru

ПОСТЕР

◀ CODENAME PANZERS
КАРТЫ К SILENT HILL 4



◀ ИГРА СВОИМИ РУКАМИ
ДИЗАЙН-ДОКУМЕНТ

ВОКРУГ ИГРЫ

ВСЕЛЕННАЯ X
ФАНТАСТИЧЕСКИЙ РАССКАЗ
ДВИГАТЕЛЬ ПРОГРЕССА ▶



КАЖДАЯ ХОРОШАЯ ИГРА ДОСТОЙНА МАСТЕРСКОГО ИГРОКА

ИГРОМАНИЯ Читайте в НОЯБРЕ

Из первых рук:



Альфа-антитеррор
русский спецназ за работой

В центре внимания:



GTA: San Andreas
большой переполох в черном квартале



The Elder Scrolls IV: Oblivion
жанр RPG в ожидании мессии

Рецензии:



The Sims 2
триумфальное
возвращение



**Warhammer 40000:
Dawn of War**
новое дыхание RTS



**Silent Hill 4:
The Room**
коммунальный ужастик

А также

Игрострой, Deathmatch, Игровое кино, Игра в онлайн,
Интернет, Железный цех, Полезный софт

...и многое другое!

ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

11 (36) 2004 ОКТЯБРЬ

РЕДАКЦИЯ

Главный редактор

Андрей Ленский

Зам. главного редактора

Светлана Фаддеева

Редактор

Анатолий Малин

Дизайнерская группа

Роман Грыныха (арт-директор), Денис Ганночка (технолог-верстальщик), Марина Грыныха (дизайнер), Сергей Ковалев (дизайнер), Денис Недыпич (дизайнер), Николай Никашин (дизайнер)

Программирование сайта и компакта

Денис Валеев, Ирина Сидорова,

Ирина Овсянникова

Технический координатор

Изабелла Шахова

Корректор

Татьяна Луговская

Почта

Татьяна Оболенская

ИЗДАТЕЛЬ

ООО «ТехноМир»

Генеральный директор

Азам Данияров

Редакционный директор

Денис Давыдов

Директор по развитию

Олег Полянский

РЕКЛАМА И МАРКЕТИНГ

игро mequa

Тел./факс (095) 231-2365,

(095) 231-2364, (095) 730-4014

Менеджеры по рекламе и PR

Юлия Однакова (odnakova@igromania.ru)

Дарья Новоторцева (danja@igromania.ru)

Светлана Лозовая (svetlana@igromania.ru)

Анна Глотова (anna@igromania.ru)

Николай Фролов (nick@igromania.ru)

ЭКСКЛЮЗИВНОЕ РАСПРОСТРАНЕНИЕ

ООО «АВИТОН-ПРЕСС»

тел./факс (095) 912-4408, 911-2977

Юлия Воробьева (sales@igromania.ru),

Ирина Ефимова (efimowa@igromania.ru),

Дина Ситдикова (dina@igromania.ru),

Серьян Смакаев

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

111524, г. Москва, ул. Перовская д.1

(Игромания) Тел./факс (095) 231-2365,

(095) 231-2364, (095) 730-4014

e-mail журнала: lki@igromania.ru

сайт: <http://www.lki.ru>



Здравствуйте, уважаемые читатели!

Вы, наверное, уже заметили, что надписи на обложке немного изменились. Это вовсе не случайная опечатка и даже не результат осенней линьки, а отражение тех изменений, что произошли в журнале с момента его основания. Ведь начинался он — как ни странно это может показаться теперь — как журнал руководств и прохождений.

Постепенно стало ясно, что мы называем «руководством» что-то значительно большее. Это «что-то» сочетает в себе и обзор — только более глубокий, чем обычно, — и тактическую статью, и актуальные советы... ну, и классическое руководство, конечно. Добавились другие рубрики, а ядром ЛКИ стали «Советы мастеров» — статьи о том, как добиться в игре совершенства. Некоторые из них даже готовят читателя к участию в серьезных соревнованиях. И вскоре всем и каждому стало очевидно: журналом руководств и прохождений ЛКИ называть уже нельзя.

Наша настоящая цель — журнал об игре на высшем уровне. До сих пор таких не существовало. Обзорные журналы — были, сборники руководств — тоже, но в них игра рассматривается как продукт «на один раз». Для тех, кто хо-

чет погрузиться в игру полностью, освоиться со всеми ее возможностями, не предлагалось ничего. Наши читатели чувствуют себя в игре не туристами, бегающими от одной достопримечательности к другой, а настоящими хозяевами игры.

Конечно, рубрики у такого журнала тоже должны быть особые; но поскольку ничего подобного еще никто не делал, нам приходится прокладывать дорогу на ощупь.

Прошлый опрос показал, что читатели ЛКИ хотят узнать, как делаются игры; но не просто узнать, а суметь сделать. Для этого была создана «Игра своими руками». Продолжая идею «более глубоких обзоров», мы ввели «Судьбу хита» — исследование игры «с высоты прошедших лет», когда уже можно точно сказать, какую роль она сыграла для игрового мира.

Но это, конечно, только начало пути. Принять участие в его выборе просто — достаточно посетить форум журнала на сайте www.lki.ru. Мы уже воплотили немало из высказанных там идей, мнений, предложений. Кстати, на форуме сейчас тоже многое изменилось.

Пора сказать пару слов и о содержании этого номера. Помимо очевидных хитов — *The Sims 2* и *Silent Hill IV*, там есть немало замечательных игр, о

которых до их выхода не кричала игровая пресса.

У раздела «Лучших игр» в этот раз прослеживается четкая тема: игры в стиле «hardcore», сделанные для настоящих игроков минимальными силами. Целых два проекта — *Dark Fall* и *Chris Sawyer's Locomotion* — вообще результаты трудов *одиночек*, и тем не менее они получили у игроков высокие оценки — редчайший случай!

Вообще, для нас этот месяц был полон приятных сюрпризов. Чего стоит, например, *Political Machine* — веселая и вместе с тем серьезная стратегия подготовки к президентским выборам, или очень необычная «леталка» *Wings of War*.

Напоследок я хотел бы рассказать об уникальном материале в разделе «Игра своими руками». Узнав, что читатели ЛКИ интересуются возможностью делать игры на серьезном уровне, *Марек Хефнер*, европейский эксперт по оценке новых игровых проектов, написал специально для нас статью о том, как полагается делать *дизайн-документ*. Ему лучше многих известно, что новички под этими словами часто понимают самые разные вещи, совершенно не похожие на то, что необходимо разработчикам для первых шагов в игровой индустрии.

До встречи через месяц!

При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Лучшие компьютерные игры» строго обязательна. Полное или частичное воспроизведение материалов издания допускается только с письменного разрешения редакции. Редакция не несет ответственности за содержание рекламных объявлений. Все упомянутые товарные знаки принадлежат их законным владельцам. Мнение авторов может не совпадать с мнением редакции.

Журнал зарегистрирован Министерством Российской Федерации по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций. Свидетельство о регистрации ПИ № 77-14793 от 3 марта 2003 г.

Цена свободная. Отпечатано в UAB «SPAUDOS KONTURAI» Ltd, Литва. Печать компакт-диска: «CD Art».

Упакован: ООО «Пак-Пресс», тел.: (095) 967-1285 (склад), 8-916-241-5548

© «Лучшие компьютерные игры», 2003-2004 год. Тираж 42.000.

ПОДПИСКА НА «ИГРОМАНИЮ» 2004

ГАЗЕТЫ
ЖУРНАЛЫ

2004

ПОДПИСНЫЕ
ИНДЕКСЫ

80288, 80289

29166, 38900



ПОДПИСКА НА «ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ» 2004

ГАЗЕТЫ
ЖУРНАЛЫ

2004

ПОДПИСНЫЕ
ИНДЕКСЫ

82928, 82926

10307, 10306



ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ №11(36) 2004

ЛУЧШИЕ ИГРЫ

CHRIS SAWYER'S LOCOMOTION



DARK FALL: LIGHTS OUT



WINGS OF WAR



TRANSPORT GIANT



ALPHA BLACK ZERO



SILENT HILL IV: THE ROOM



THE SIMS 2



MEDIEVAL CONQUEST



POLITICAL MACHINE



NHL EASTSIDE HOCKEY



ЛУЧШИЕ ДОПОЛНЕНИЯ

WARCRAFT III: ОРДА НАСТУПАЕТ



94

VICTORIA: VIP



106

DOOM III
ПАСХАЛЬНЫЕ ЯЙЦА

108

СОВЕТЫ МАСТЕРОВ

COMMAND & CONQUER
GENERALS

РАБОЧЕ-КИТАЙСКАЯ КРАСНАЯ АРМИЯ



112

ULTIMA ONLINE
ПРИРУЧАЕМ ЖИВОТНЫХ

116

WARLORDS BATTLECRY III
ПОДРОБНО О ГЕРОЯХ

120

СФЕРА
ПУТЕШЕСТВУЕМ ПО МИРУ

124

STARSCRAFT
ТАКТИЧЕСКИЕ СОВЕТЫ

128

ИГРЫ НАСТОЯЩЕГО И БУДУЩЕГО 08

НА КОМПАКТЕ 06

♦ РУКОВОДСТВА И ПРОХОЖДЕНИЯ ♦ ЛУЧШИЕ ЗАПЛАТКИ ♦ "ВСЕ ДЛЯ ЛУЧШИХ ИГР"

♦ ДЕМО-ВЕРСИИ ♦ ПОЛЕЗНЫЕ ПРОГРАММЫ ♦ ГАЛЕРЕЯ СКРИНШОТОВ

ХИТ ЗА ХИТОМ 12

СУДЬБА ХИТА
UFO: ENEMY UNKNOWN 18

ВОКРУГ ИГРЫ
ВСЕЛЕННАЯ X 142
РАССКАЗ "ДВИГАТЕЛЬ ПРОГРЕССА" 146

ИГРА СВОИМИ РУКАМИ
ДИЗАЙН-ДОКУМЕНТ 148WARCRAFT III: THE FROZEN THRONE
И СНОВА ПРО ОРДУ

130

КОДЫ 134

ПОЧТА 152

ЮМОР 156

ТАБЛИЦА ИГР 160

ЛУЧШАЯ РЕКЛАМА ОТ ЛУЧШИХ ФИРМ

- TECHNOTRADE
- DINA VICTORIA
- ЖУРНАЛ "МИР ФАНТАСТИКИ"
- ЯНДЕКС
- ЖУРНАЛ "ИГРОМАНИЯ"
- АКЕЛЛА
- РУССОБИТ-М
- БУКА
- 1С
- ЖУРНАЛ "МОВИ"
- ИЗДАТЕЛЬСКИЙ ДОМ "ТЕХНОМИР"
- NESCAFE-IMAX
- SOLVO INTERNATIONAL

- ВТОРАЯ ОБЛОЖКА
- ТРЕТЬЯ ОБЛОЖКА
- ЧЕТВЕРТАЯ ОБЛОЖКА, СТРАНИЦА 27
- СТРАНИЦА 01
- СТРАНИЦА 02
- СТРАНИЦЫ 11, 13, 15
- СТРАНИЦА 33
- СТРАНИЦА 81
- СТРАНИЦЫ 93, 111, 127
- СТРАНИЦА 119
- СТРАНИЦА 137
- СТРАНИЦА 139
- СТРАНИЦА 157



Сейчас, когда сдается в печать эта статья, формирование компакт-диска еще продолжается. Может случиться так (хоть это и маловероятно), что что-нибудь из заявленных материалов туда не попадет; совершенно точно будут добавлены файлы, о которых мы не рассказываем в этом обзоре. Дело в том, что журнал в этом месяце сдается в печать задолго до компакт-диска, и у нас есть все шансы успеть добавить более свежие материалы, которых сегодня еще просто не существует. В первую очередь это касается демо-версий и патчей.

Обратите внимание: на диске появился новый раздел!

РУКОВОДСТВА И ПРОХОЖДЕНИЯ

STARSHATTER

Этот космический симулятор на сегодняшний день вряд ли может сбросить с пьедестала X²: The Threat, но в будущем — вполне вероятно. Потенциал у проекта очень большой, а главное — есть все возможности для развития проекта пользователями, и нет недостатка в желающих добавлять туда новые корабли, задания и т.п.

Кстати, эти возможности есть и у вас — посмотрите каталог **Starshatter** в разделе "Все для лучших игр".

Руководство написано Алексеем Шуньковым.



ТАБЛИЦЫ ДЛЯ CHRIS SAWYER'S LOCOMOTION

К этой игре прилагается столько таблиц, что поместить их все на страницах журнала — просто нереально. Поэтому автор руководства, Константин Чудинов, подготовил их специально для выкладывания на компакт-диск. Таблицы можно просматривать прямо из оболочки, а можно скопировать их к себе на жесткий диск и открыть при помощи Microsoft Excel.

ДЕМО-ВЕРСИИ

KNIGHTS OF HONOR

Наконец-то с нами — масштабная демо-версия самой, наверное, ожидаемой RTS конца 2004 года. Здесь война устроена серьезно —



куда серьезнее, чем обычно принято в жанре. Ее даже кое-кто называет wargame, даром что в ней есть классы героев — строитель, землевладелец, священник, шпион...

Сами авторы ее называют "симулятором средневековых завоеваний" — и, право же, в этом что-то есть. Что до графического оформления — оно тоже отнюдь не подкачало, убедитесь сами. А в одном из ближайших номеров ждите руководства к игре.

В демо-версии играть можно только за чехов (Bohemia) и шотландцев, но силы можно опробовать на одной одиночной карте и двух сетевых.



PACFISH

Просто аркада, но до чего обаятельная! Подводный мир оформлен со вкусом, подбирать призы и пакостить окружающим рыбам на удивление весело. Особо рекомендуется любителям мультфильма "В поисках Немо".

ВИДЕО

Колоссальный видеоролик с одной из самых ожидаемых на Западе наших игр — **You Are Empty** к нашим услугам!

ЗАПЛАТКИ

ФУТБОЛЬНЫЙ МЕНЕДЖЕР 2004, ПАТЧ 1

Устранены ошибки в картинках гербов, исправлены ошибки мыши при некоторых видеокартах, улучшена совместимость с Windows XP, суперарена теперь показывается в живой игре.

Установки других патчей не требуется. Для официальной русской версии игры.

AURA: FATE OF THE AGES, ПАТЧ 1.02

Исправляет некоторые проблемы в головоломках и возможную несовместимость с рядом видеокарт.

Установки других патчей не требуется. Для официальной русской версии игры.

LASER SQUAD NEMESIS, ПАТЧ 1

Устраняет ошибку с некорректным завершением миссий, подправляет модели Серых, ИИ. Кроме того, прилагается исправленное и дополненное руководство к игре.

Установки других патчей не требуется. Для официальной русской версии игры.

UNREAL TOURNAMENT 2004, ПАТЧ 3323

Этот патч вам понадобится для использования Bonus Pack — см. "Все для лучших игр".

Для английской версии игры.

WARLORDS BATTLECRY III, ПАТЧ 1.02

Устраняет ряд ошибок и вносит балансные изменения аналогично английской версии 1.02.

Установки других патчей не требуется. Для официальной русской версии игры.

ВСЕ ДЛЯ ЛУЧШИХ ИГР

В этом разделе — лучшие модификации и дополнения к играм (многие из них подробно описаны на страницах журнала!), карты к играм, а также трейнеры, обои и сохраненные игры.

UT 2004 EDITOR'S CHOICE BONUS PACK

Гигантская (>80MB) модификация от разработчиков игры! 6 но-



UNREAL TOURNAMENT 2004



вых персонажей, три машины, четыре карты, оружие и так далее! Непременно ознакомьтесь. Только не забудьте, что для нее нужна версия 3323 игры — см. раздел "Заплатки".

UNREAL TOURNAMENT 2004



NEVERWINTER NIGHTS

Перед нами — **Demon Cards** от Адама Миллера. Это не совсем обычный модуль — скорее мини-игра (а может, и не очень "мини"), образец того, сколь многого можно добиться при умелом использовании скриптов. Ее создатель явно вдохновился примером Arcanum (внутренней карточной игры в серии Might & Magic), классической Magic: the Gathering и так далее. В Neverwinter Nights мы такого еще не видели!

Demon — новый выпуск нашей серии "12 лучших модулей для Neverwinter". Это — тот самый модуль, для которого предназначались Demon Cards, но их можно использовать и отдельно. Присутствует собственная музыка и много других приятностей.

Модуль предназначен для высокоуровневых персонажей — 15 и выше. Необходима установка дополнения Hordes of Underdark.

CIVILIZATION III

На этот раз мы предлагаем вашему вниманию замечательный сценарий "План "Барбаросса": Война на Востоке". Как и полагается отличному сценарию, стороны — СССР и Германия — сбалансированы, технологическое дерево — оригинальное, карта сделана с умом и талантом.



Кроме того, на диске есть коллекция всевозможной живности и техники, в том числе фантастической. Выкладывается по просьбе многих читателей, которые, вдохновившись примером

Civilization: Warhammer и других, решили сделать собственные модификации. Надеемся через некоторое время увидеть их в разделе дополнений на страницах журнала!

MAX PAYNE 2

Kungfu — модификация, обучающая Макса приемам кун-фу. Есть и версия для первой части игры. Предлагает возможности боя голыми руками и палкой — свыше 20 приемов — и ряд новых моделей и текстур. Подробности клавиатурного управления приемами — на диске.

FALLOUT II

Обещанный Андреем Белоусовым блок материалов — на нашем диске. Подробности прочтите в описании файлов.

ДЛЯ МОБИЛЬНОГО

Это новый для нашего компакта раздел. Здесь вы найдете каталоги известных контент-провайдеров России.

В каталогах содержится огромное количество игр, картинок, полифонических и монофонических мелодий. Все это можно заказать, отправив соответствующий код в сообщении SMS на короткий номер, а за-

тем, загрузив заказанное с WAP-сайта или получив с SMS-сообщением, пользоваться на здоровье.

Все каталоги выложены практически в том виде, как они были предоставлены нам контент-провайдерами.

От **PlayMobile**. HTML-каталог. Включает в себя описания более чем 300 игр (!), а также некоторое количество программ. Представлены практически все игровые жанры, много новинок. Есть отлично продуманный блок "Помощь", проясняющий трудные моменты, которые могут возникнуть при совершении заказа и при загрузке игры.

Помимо того, есть широкий ассортимент полифонической и монофонической музыки.

терфейс диска и снабжены инструкциями по совершению заказов и загрузке, подготовленными редакцией.

Разумеется, это еще далеко не все. В разделе "Полезные программы" вы сможете получить свежие версии популярных программ. Мы не перечисляли более мелкие дополнения к играм, трейнеры — это не значит, что их не будет на диске. Подробное содержание компакта смотрите на нем самом!

В соответствии с результатами опроса на нашем сайте, мы собираемся увеличить и усилить раздел "Полезные программы". Как раз сейчас над ним ведется интенсивная работа. Можно обещать твердо, что он станет намного



От **Javagames**. Каталог содержит описания более 200 игр.

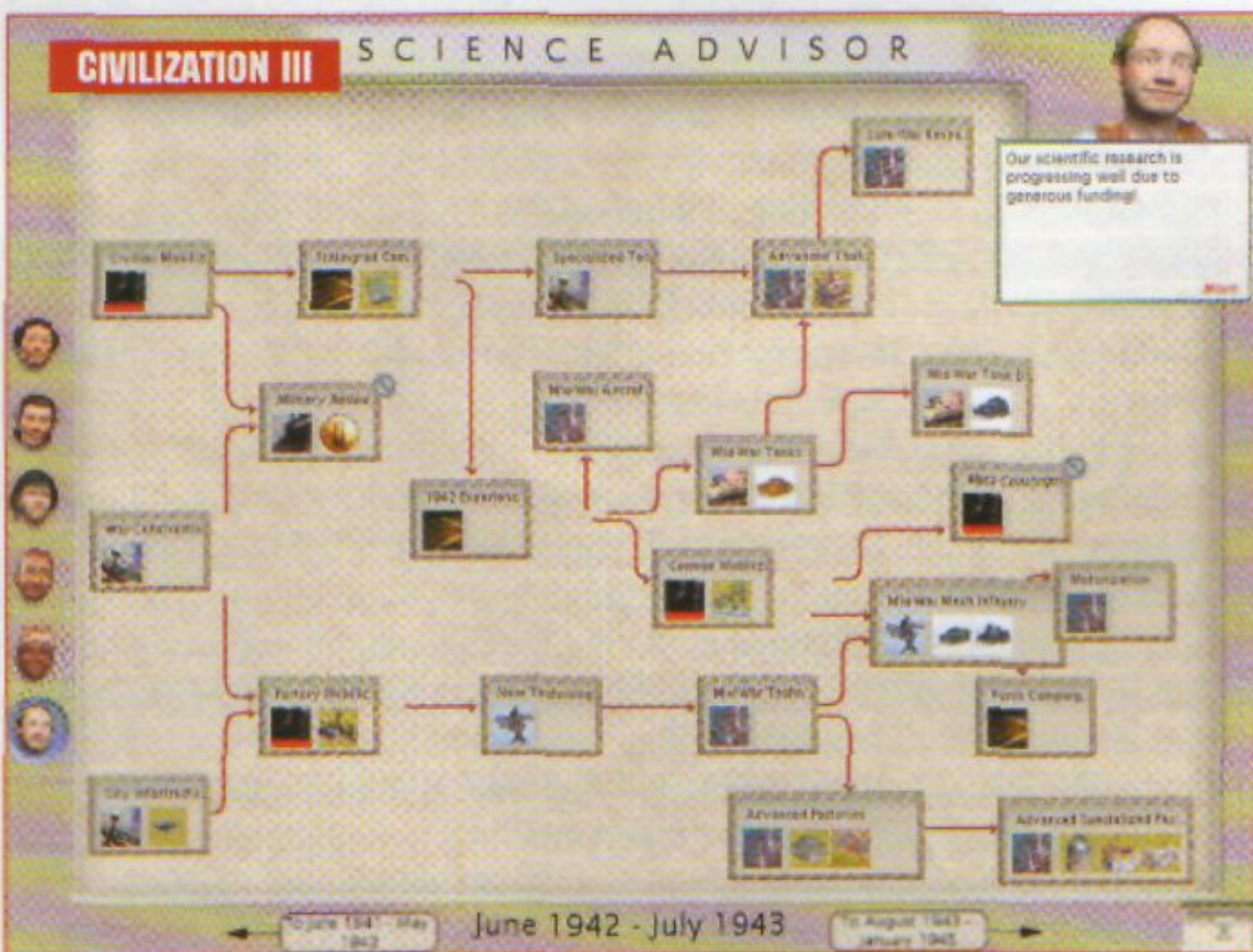
От **Solvo**. Широкий ассортимент различных картинок (128x128 и 128x96) и полифонии, а также ring-tones и logotones.

От "Аэромобиль". Провайдер предоставляет огромное количество картинок (около 6000) для мобильных телефонов. Предлагаются как черно-белые, так и цветные картинки по множеству тем.

Каталоги **Javagames**, **Solvo**, "ТелеКлик" и "Аэромобиль" полностью реализованы через ин-

более содержательным.

Если вы хотите поместить какой-нибудь файл на наш компакт-диск — посылайте его (или ссылку на него) вместе с описанием на адрес anamalin@lki.ru. Мы будем особенно благодарны за дополнения к играм, карты, обои и так далее, сделанные лично вами. Просим сопровождать файлы пояснительными текстами, а также иллюстрациями. И еще: не архивируйте их в self-extract (самораспаковывающийся) архив, такие файлы мы можем принять за вирус... **ЛКИ**





ЛУЧШИЕ ИГРЫ НАСТОЯЩЕГО И БУДУЩЕГО

НОВОСТИ, СОБЫТИЯ И ОЖИДАНИЯ

НОЧНОЙ ДОЗОР



Компании Nival Interactive и "Новый Диск" анонсируют игру "Ночной дозор"!

"Ночной дозор" — современная тактическая ролевая игра, действие которой разворачивается во вселенной одноименного фильма и литературной трилогии Сергея Лукьяненко.

Арбат, гостиница "Космос", станции метро, тихие московские дворики — в любой момент эти знакомые и столь привычные места могут стать местом решающей битвы добра и зла, а случайные прохожие оказаться смертельными врагами. Ведь Ты — Иной. Ты защищаешь людей от тех, кто называет се-

бя Темными. Ты — сотрудник Ночного Дозора.

Особый слой реальности, наполненный магией, — сумрак — еще одно место боя в игре. Входящий в него Иной значительно усиливает свои магические способности. Однако, находясь в сумраке, маг постепенно теряет жизнь, что придает схваткам особую остроту и зрелищность.

Думаю, все уже догадались, на каком движке выйдет новая игра. Конечно же, программной основой послужит Silent Storm. Издавать игру будет "Новый Диск".

Выход игры планируется весной 2005 года, одновременно с выходом второй части фильма.

НОВОЕ ПЛАТЬЕ "СФЕРЫ"

В ближайшем будущем "Сфера" подвергнется глобальной перделке. Изменятся движок, модели персонажей, одежда и снаряжение наконец-то станут на них отображаться (как на рисунке), и — внимание! — появятся профессии. В общем, осталось ждать недолго: скоро "Сфера" станет совсем другой игрой, и, возможно, реально, а не только за счет доступности для российского игрока сможет конкурировать с лидерами онлайн-рынка.

MASTER OF MAGIC БУДЕТ ПРОДОЛЖЕН?

Одна из "золотых игр тысячелетия", рекордный срок (до 7 лет!) продержавшаяся в мировом Top 100, наконец-то получила шанс на реальное продолжение. Переговоры об этом ведет компания Stardock, отметившаяся среди игроков (вообще-то изначально она специализировалась на интерфейсных решениях) "Галактическими цивилизациями" и описанной в этом номере The Political Machine. Можно только порадоваться: игры от Stardock бывают неоднозначными, но уж точно не бездарными!

QUAKE IV: ЧЕРЕЗ ЧАС ПОСЛЕ ВТОРОЙ ЧАСТИ

Появились известия о том, что же будет происходить в Quake IV. Несмотря на движок, позаимствованный у Doom III, ничего общего со стилем horror не планируется. Напротив, тут идет "честная война": события возобновляются через час после финального сражения Quake II.

И, разумеется, здесь — опять же в отличие от Doom — сетевой режим будет с самого начала реализован в полной мере. Карты, набор оружия — все "заточивается" именно с таким расчетом.

Значит ли все это, что мы наконец-то увидим, как может выглядеть движок Doom III при нормальном освещении местности? По всему видно, что да. Как раз к тому (еще не объявленному) времени, наверное, компьютеры дорастут до таких системных требований.

PROJECT SNOWBLIND: НАСЛЕДНИК DEUS EX

Новый киберпанковский боевик с мощными ролевыми элементами делается студией Crystal Dynamics под непосредственным курированием Уоррена Спектора, автора Deus Ex. Прямое продолжение этого хита оказалось неоднозначным (хотя ценители ролевых элементов считают, что оно гораздо лучше оригинала), и теперь мистер Спектор собирается организовать "продолжение по духу". Сценарий игры — типично американский: органи-

РЕЙТИНГИ НАДЕЖД

Конечно, мы пока не знаем, насколько удачной окажется игра, но попытаемся предсказать оценку, которую она заслужит — конечно, если обещания будут выполняться хотя бы в той мере, в какой их обычно у разработчиков и издателей принято выполнять.

Значение рейтингов — то же, что и в других разделах:



Корона — безусловный шедевр. Идеальное исполнение; несомненный лидер в своем жанре.

По десятибалльной шкале примерно соответствует цифрам от 9 до 10 баллов. Недостатки настолько малы, что их и заметить-то непросто.



Орден — отличная игра, рекомендуется всем ценителям жанра. Достойное исполнение в сочетании с оригинальными идеями;

или, возможно, просто композиция всего лучшего, что есть в жанре: Примерно соответствует 8-9 баллам.



Медаль — хорошая игра, заслуживает внимания. Однако не лишена недостатков. Возможно, оригинальные идеи подпорчены не-

дочетами в реализации, или уровень достойный, но идеи не слишком новы. Соответствует 7-8 баллам.

зация Liberty Coalition набирает добровольцев для превращения киберпанковскими методами в суперсолдат и последующей борьбы с диктатурой.

ATHENS 2004: ОФИЦИАЛЬНЫЙ СИМУЛЯТОР



Официальный симулятор олимпийских соревнований в Афинах, с 20 видами спорта и 800 персонажами, выйдет не только на приставке, но и на PC. Игра сделана очень солидно: 7 режимов "карьеры", сетевая игра. Герои представляют целых 64 страны, так что можно не опасаться, что Россия и другие страны ex-СССР вновь окажутся "за бортом".



КАЛЕНДАРЬ ВЫХОДА ИГР

1 ноябряAge of Alexander
2 ноябряLord of the Rings: The Battle for Middle-Earth
5 ноябряRollercoaster Tycoon 3
8 ноябряStar Wars Republic Commando
15 ноябряEverQuest II
16 ноябряSid Meier's Pirates!

НоябрьChampionship Manager 5
НоябрьNeed for Speed Underground 2
НоябрьFIFA Soccer 2005
НоябрьWorld of Warcraft
НоябрьSPECNAZ: Project Wolf
НоябрьUltima Online: Samurai Empire
НоябрьAlexander the Great
НоябрьHalf-Life 2

ДекабрьZoo Tycoon 2
ДекабрьVampire the Masquerade: Bloodlines
ДекабрьSPECNAZ: Project Wolf
ДекабрьScrapland
ДекабрьDivine Divinity 2

THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION

Жанр

ролевая игра / боевик

Создатели

Bethesda Softworks

На что похоже

Morrowind, Arx

Дата выхода

начало 2006 года

Рейтинг надежд



жизненный путь в статусе заключенного в одной из столичных тюрем. Да-да, это значит, что мы увидим-таки легендарную столицу Тамриэля; напомним, что и Морровинд, и другие области, попадавшие на нашем жизненном пути в серии The Elder Scrolls, — всего лишь глухие провинции, а настоящего имперского величия мы еще и не нюхали.

Да, разумеется, нам суждено досрочно покинуть места отбытия наказания: оказывается, через тюрьму ведет потайной ход, через который пытаются — и неудачно — эвакуировать его величество императора, на которого готовится покушение. Итак, наш герой становится свидетелем цареубийства — и...

Если кто не в курсе, то император Тамриэля — не слишком счастливый обладатель амулета, который сдерживал — до поры до времени — поток нелегальных иммигрантов в Тамриэль из адских измерений. До сих пор даэдры встречались в королевстве все-таки эпизодически, а теперь следует ожидать массовых прибытий. Император последним усилием вручает нам амулет и просит закрыть дверь в мир Oblivion.

Дует.

Что TES 4 выйдет, не сомневался никто. Да и в том, каким он будет, сомнений немного: это будет опять самый-передовой-на-свете графический движок для RPG, много элементов action, крайне свободный стиль игры и проверенная годами ролевая система от Daggerfall и Morrowind.

Но вот появилось название — Oblivion — первые скриншоты и достоверные сведения о сюжете. Ну, что до скриншотов, то они такие, как и ожидалось — демонстрирующие все великолепие движка, компьютеры для которого «еще только проектируют».

А о сюжете стоит поговорить.

Тем более что по нему может показаться, что стиль игры не будет таким свободным, как раньше. Вообще, мир игры будет куда меньше размером, чем Морровинд, а жанр совершит еще один широкий шаг в сторону боевиков.

На этот раз мы начинаем свой



В ДВУХ СЛОВАХ

Hearts of Iron 2 перенесена на начало января.

The Sims 2 установил новый маркетинговый рекорд: миллион проданных экземпляров за 10 дней.

Заявлена серия квестов по произведениям Агаты Кристи.

Splinter Cell 3 перенесен на весну.

В 2006 году выйдет фильм по игровой серии Silent Hill.

PC-версия Star Wars: Knights of the Old Republic II увидит свет в феврале.

DRAGON EMPIRES

Жанр

онлайновая ролевая игра

Создатели

до сих пор — Codemasters

На что похоже

Dark Age of Camelot, Lineage II

Дата выхода

конец 2005 года

Рейтинг надежд



В последнее время был мор на онлайн-проекты. Mythica, положим, померла по собственной вине, Ultima X — тоже, но за что закрыли Dragon Empires, решительно непонятно.

Сразу успокою: нет, мы не делаем анонса мертвой игры. Дело в том, что появились сведения: Dragon Empires все-таки появятся на свет, хоть и позже, чем планировалось, и под совсем другими знаменами. Что показывает, что, во-первых, игры возвращаются с того света, а во-вторых, DE действительно не заслужили печальной судьбы «Ультимы X».

Что же в них такого особенного?

На первый взгляд — обычная ролевая расово-классовая система. Правда, бросается в глаза то, что Codemasters не стали повторять ошибки Mythic, плодя мертворожденные сочетания класса и расы (кто-то встречал в DAOC бойца-сарацина или лукикина?); у каждой расы — свой собственный набор. Люди и тени — по большей части маги (причем разных типов), драконицы (Dragonblood) — вояки. Игровой мир делится на большие империи с правителями-драконами; изящно, но вроде бы ничего выдающегося.

Графика — на верхнем уровне стандартов для жанра, что факт — то факт, особенно хороши эффекты и пейзажи. Горы, небо, море — лучших не пожелаешь.

Ну, и в наличии система PvP, причем не какая-нибудь, а самая популярная на сегодняшний день — королевство против королевства. Даром я, что ли, вспоминал DAOC? Причем, помимо штурма пограничных городов, есть и возможность порезвиться на арене. Наконец, есть внутри королевства группы персонажей, которым можно и должно сражаться между собой — как, например, преступники (Outlaws) и охотники за ними (Bounty Hunters). Такая вот двухэтажная структура — кажется, действительно новинка.



В игре поощряется торговля, сиречь движение товаров из города в город. Правда, те, кто решит зарабатывать *опыт* таким способом — законные мишени Outlaws.

А товары производятся самими игроками. Причем — вот те раз! — они могут даже приобретать цехи и фабрики, как в X². Кажется, становится интересно?

Так вот. Продвижение проекта (помните, это все пока под вопросом) предполагается с участием людей, делавших X². Изюминкой должна стать возможность *строить и разрушать города, придумывать новые товары* (интересно, это как?) и даже... делать слугу-«квестодателя».

Такой слуга должен будет раздавать задания, так же, как мастерский персонаж, и собирать награды. Например, понадобились нам клыки редкого зверя для чудомеча — не самим же идти, правда? Если такое будет работать — это и впрямь будет самый новаторский из онлайн-проектов.

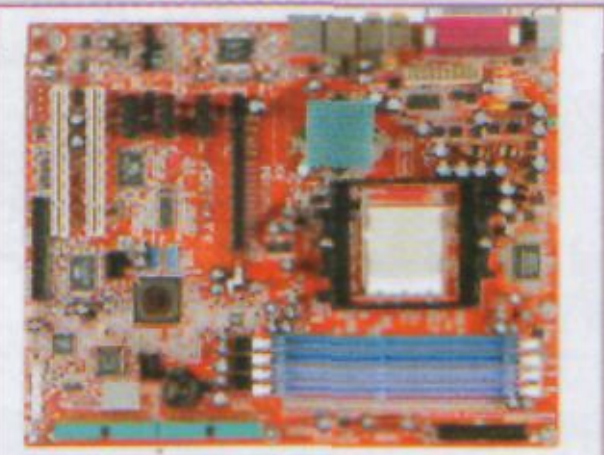
Новый лозунг игры: «Свобода менять мир вокруг себя».

Пожалуй, ради такого я готов ждать...



НОВОСТИ ОБОРУДОВАНИЯ

AMD64 + PCI EXPRESS: ABIT ВПЕРЕДИ ПЛАНЕТЫ ВСЕЙ!



За минувший месяц сразу несколько ведущих производителей пересмотрели сроки начала массовых поставок чипсетов с поддержкой **PCI Express**. Успеют ли компании наладить выпуск таких наборов системной логики до конца года? Сложно сказать. Несмотря на это, производители материнских плат уже готовят к анонсу продукты с поддержкой новейшего интерфейса для платформы **AMD64**. Компания **Abit**, к примеру, на страницах своего официального сайта рассказала о материнской плате **AX8**, в основе которой лежит чипсет **VIA K8T890**.

Ниже представлены краткие технические характеристики **Abit AX8**:

- Разъем Socket 939 для процессоров Athlon 64/64FX
- Чипсет VIA K8T890 + VT8237
- Четыре слота для двухканальной памяти DDR 400
- Встроенный сетевой контроллер
- Интегрированный интерфейс FireWire
- Четыре канала Serial ATA с поддержкой RAID-массивов уровня 0, 1
- Три разъема ATA-133
- Один слот PCI Express x16, три PCI Express x1 и два PCI-разъема
- Форм-фактор: ATX

За вывод звука отвечает шестиканальный звуковой кодек AC'97. Максимальный объем оперативной памяти — 4 Гбайт. Плата выполнена в форм-факторе ATX (габариты — 305x245 мм). Благодаря использованию системной логики "K8T890 + VT8237" удалось обеспечить поддержку топовых процессоров AMD, наряду с возможностью использования шины PCI Express. К сожалению, пока нет никакой информации о стоимости и сроках начала поставок системных плат **AX8**.

ОЧЕРЕДНОЙ МУЛЬТИМЕДИА-КОМБАЙН ИЗ КАНАДЫ



Канадская компания **ATI** пополнила популярное семейство видеокарт **All-In-**

Wonder моделью **X800 XT**. Как нетрудно догадаться, в основе новинки лежит графический процессор **Radeon X800 XT**. Чип работает на частоте 500 МГц и снабжен шестнадцатью пиксельными конвейерами. Объем видеопамати GDDR3, работающей на скорости 1000 МГц, составляет 256 Мбайт. Новинка поддерживает аппаратное ускорение MPEG1/2/4, Real Media, DivX и Microsoft Windows Media Video 9. Как и все мультимедиа-комбайны линейки All-In-Wonder, модель **X800 XT** снабжена ТВ-тюнером, FM-радиоприемником и пультом дистанционного управления. Имеются интер-



фейсы D-Sub и DVI-I. Помимо всего прочего, новинка обо-

рудована уменьшенным портом ввода-вывода для подключения блоков с дополнительными разъемами.

Сегодня на рынке представлена только **AGP 8x** версия видеокарты. Вариант для интерфейса **PCI Express** увидит свет в самое ближайшее время. В комплект поставки All-In-Wonder X800 XT входит пульт ДУ Remote Wonder II, фирменное программное обеспечение ATI MultiMedia Center, а также пакеты Serious Magic Visual Communicator, Pinnacle Studio 9 (ATI Version), muvee autoProducer, Matchware Mediator 7 и Gemstar GuidePlus+. Стоимость новинки — \$500.

"БЫСТРЫЕ" ВИНЧЕСТЕРЫ ОТ HITACHI: УЖЕ СОВСЕМ СКОРО...



Ноутбуки с каждым днем становятся все популярнее, потому рынок мобильных компьютеров манит многих производителей комплектующих. Но конкуренция здесь нешуточная, потому инженерам приходится вновь и вновь покорять рубежи производительности.

Так, на заводах японской компании **Hitachi Global Storage**



Technologies удалось наладить производство 2,5-дюймовых винчестеров **Travelstar 5K100** и **E5K100**. Эти устройства, по всей видимости, станут первыми 100-Гбайт решениями на рынке со скоростью вращения шпинделя 5400 оборотов в минуту. Скоростью вращения пластин конкурирующих моделей от **Fujitsu** и **Toshiba** сегодня остается на отметке 4200 об/мин.

Технические характеристики **Hitachi Travelstar 5K100/E5K100** выглядят так:

- Интерфейс: PATA или SATA
- Емкость: от 40 до 100 Гбайт
- Кэш-память: 8 Мбайт
- Скорость вращения шпинделя: 5400 об/мин.
- Плотность записи: до 86 миллионов бит на квадратный дюйм
- Среднее время задержки: 5,5 мс
- Среднее время поиска: 12 мс;
- Уровень шума в пассивном режиме: 22-25 дБ
- Уровень шума при чтении: 24-27 дБ
- Габариты: 70x100x9,5 мм
- Вес: 95-102 г (в зависимости от емкости)

Хотелось бы отметить, что накопители серии **E5K100** отличаются от решений семейства **5K100** лишь уменьшенным энергопотреблением и, как результат, меньшим тепловыделением. Остальные характеристики абсолютно идентичны.

Первые представители серий **Travelstar 5K100** и **E5K100** появятся на прилавках компьютерных магазинов уже в четвертом квартале. Стоимость накопителей пока не сообщается.

ГИБРИДНАЯ МЫШКА ОТ LOGITECH

Сегодня очень модно выпускать универсальные устройства. Инженеры "скрещивают" все, что только можно: и видеокарту с ТВ-тюнером, и телефон с MP3-плеером, и цифровую камеру с диктофоном... Очередной гибрид на днях предложила компания **Logitech**. Речь идет о беспроводной мышке **MediaPlay Cordless Mouse**. Производитель официально заявил, что

новинка сочетает в себе функциональность стандартной оптической мыши и пульта дистанционного управления. На корпусе устройства расположено 10 кнопок, предназначенных для управления мультимедиа-приложениями. С их помощью можно освободить себя от необходимости вставать с мягкого дивана для того, чтобы "сделать погромче" любимую песню или "пропустить" непонравившийся видеоклип.

Мышки снабжены двумя стандартными кнопками, колесом прокрутки, а также программируемыми кнопками для запуска выбранных пользователем приложений. Дизайнеры **Logitech** неплохо поработали над внешним видом новинки. Благодаря обтекаемым формам и скругленному основанию устройство удобно держать в руке.

Питаются "грызуны" от пары **AA**-батареек, заряда которых, по словам производителя, хватает на шесть месяцев работы. Радиус действия мышек — около 3 метров. Первые **Logitech MediaPlay Cordless Mouse** поступили на прилавки магазинов в начале октября. Доступны решения с серебристо-черным и красно-черным корпусами. Покупателю придется отдать за новинку около \$70.

VIA МЕНЯЕТ НАЗВАНИЯ СВОИХ ПРОЦЕССОРОВ



Небывалый успех мобильной платформы **Centrino** позволил **Intel** захватить львиную долю рынка ноутбуков. Но расслабляться американской корпорации пока рано. Ведь в борьбе за сектор дорогих решений отличные шансы имеет

AMD со своими **Athlon 64 Mobile**. К бою за ко-



НОВОСТИ ОБОРУДОВАНИЯ



Шельки пользователей также готовы компаний Transmeta и VIA. Последняя, кстати говоря, совсем недавно выпустила пресс-релиз, в котором сообщила, что мобильные варианты процессоров C3 отныне будут называться C3-M. Представители компании также напомнили о скором выходе чипов на основе 90-нм ядра C5J Esther. Такие решения получают официальное название C7. Процессоры для ноутбуков будут продаваться под именем C7-M.



VIA C3-M 1.4GHz
(133x10.5) 1.25V S E T
HEATSINK/FAN REQUIRED

Главным отличием новых чипов станет низкое энергопотребление. Если специалистам VIA удастся добиться высокой производительности при ожидаемом показателе тепловыделения, то C3-M будет довольно выгодно использоваться в ультратонких ноутбуках и планшетных ПК среднего класса. Смогут ли такие процессоры достойно конкурировать с будущими Pentium-M? Время покажет...

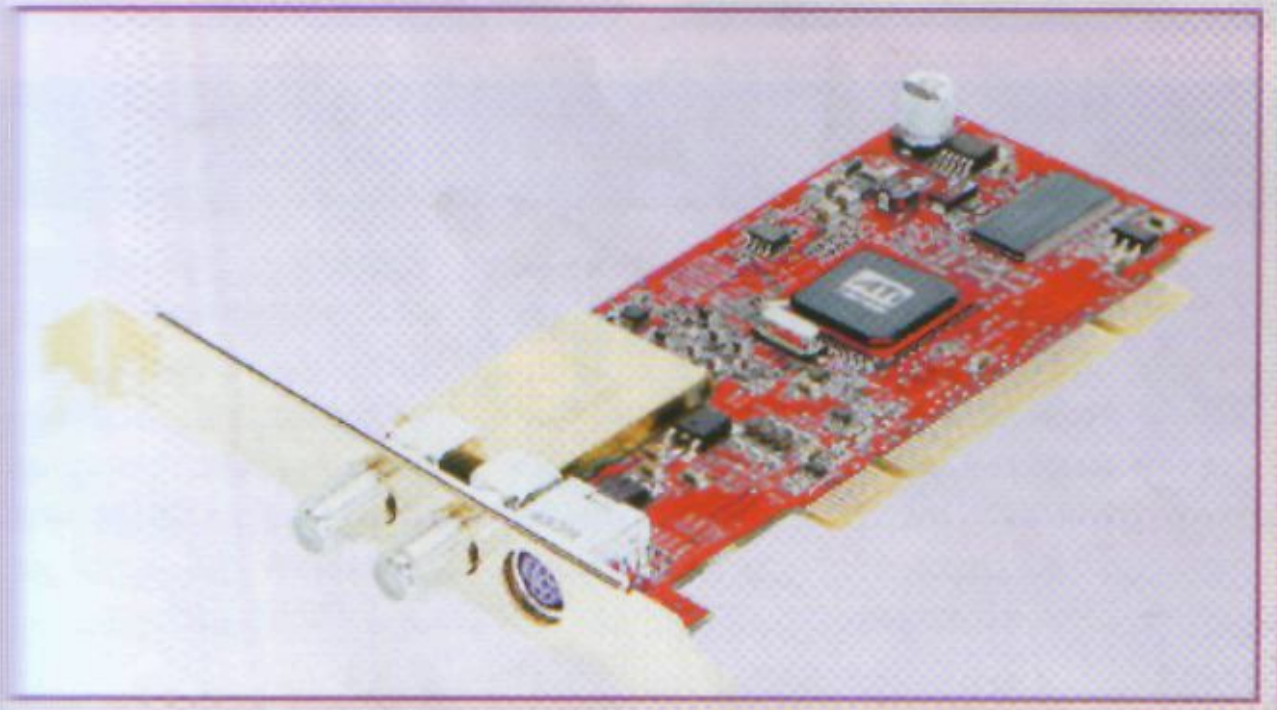
ТВ-ТЮНЕР POWERCOLOR THEATER 550 PRO

Модель отличается неплохой функциональностью и до-

вольно компактными габаритами. В основе устройства лежит чипсет ATI Theater 550 Pro. Плата снабжена двумя гнездами для подключения антенн, видеоинтерфейсом S-Video, а также композитным видеовходом и аудиовходами. ТВ-тюнер имеет 12-битный декодер и встроенный кодировщик MPEG-2; поддерживаются системы NTSC, PAL и SECAM. Инженеры компании реализовали в новинке фирменные технологии 3D Comb Filter и Noise Reduction, благодаря которым качество картинки оставляет очень приятное впечатление. При желании, можно записывать телевизионные программы по заданному расписанию. Система TimeShifting обеспечивает возможность виртуальной приостановки трансляций.

ТВ-тюнер представлен на рынке в вариантах с интерфейсами PCI и PCI Express x1. Для нормальной работы устройства потребуется компьютер на основе процессора с частотой от 750 МГц, 128 Мбайт памяти, приводом оптических дисков и свободным слотом PCI (PCI Express x1). В спецификациях новинки поддержка "допотопных" операционных систем не значится — извольте установить Microsoft Windows 2000 или старше.

В коробочке с PowerColor Theater 550 Pro лежат соединительные кабели, пульт дистанционного управления, а также CD с драйверами и набором программ. Стоит такой ТВ-набор около 100 долларов.



ARENA WARS

Акелл

АРЕНА ВОЙНЫ



В 2137 году лучшие умы человечества превратили военный тренажер в уникальный вид спорта - «Арену войны».



Новое развлечение быстро стало привлекательным как для спортсменов и зрителей, так и представителей богатейших мировых синдикатов... Только один спортсмен, лучший из лучших, сможет выиграть турнир и завоевать вечную славу в мире «Арены войны».



Трехмерная стратегия, сочетающая игровые принципы RTS с напряженностью и высочайшими скоростями шутеров.



Полностью новая игровая система - забудьте о стандартных заданиях вроде уничтожения вражеской базы!



Три режима игры - Capture the Flag, Bombing Run и Double Domination.

www.akella.com



М.Видео

Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ" и "М-Видео"

© 2004 "Akella"
© 2004 "Ascaron"
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется.
Игры с доставкой www.cdgames.ru
Тех.поддержка: (095) 363-4612
E-mail: support@akella.com
Оптовая продажа: (095) 363-46-14
Представитель на Украине - "Мультитрейд" www.multitrade.com.ua



Акелла

ХИТ ЗА ХИТОМ

АНАТОЛИЙ МАЛИН



SILENT HILL 4: THE ROOM

ЖАНР ACTION/ADVENTURE

(horror)

СОЗДАТЕЛИ

Konami

НА ЧТО ПОХОЖЕ
серия Silent Hill

Рейтинг



Скажите, вы боитесь пикселей? Нет? А MP3-файлы вселяют в вас безотчетный ужас? Тоже нет? Наверняка у вас дешевая подделка. Выберите те, что сделаны в Японии.

Вот ведь умеют делать, мерзавцы. Казалось бы, сидите вы себе в мягком кресле, рука поглаживает соблазнительные округлости мыши, полный ажур. И вот поди ж ты! Даром что эти самые пиксели мы миллиардами расстреливали во всевозможных Serious Doom: The Fall of Painkiller...

Добрые доктора психологии учат нас, что если мы хотим напугать человека так, чтобы его икота звучала в верхнем "ля", не нужны ни черти, ни привидения. Надо, чтобы страхом обернулось что-то родное и привычное. Чтобы одежда встала со стула и мягко обняла за горло, а в туалете унитаз выпустил острые клыки. А самое страшное чудовище должно быть похоже не на помесь крокодила с

комбайном, а на человека, только чуть-чуть "не такого".

Японцы прилежно учились у этих добрых докторов. И теперь прилежно поставляют нам новые игры из серии Silent Hill, а им — новых клиентов.

Запертая квартира, не выпускающая нас наружу и глушащая крики о помощи. Внезапно оживающие вещи. Стонущие тени...

Тем, кто привык отгораживаться от игровой реальности при помощи пистолета — мои искренние соболезнования. Большую часть времени вам придется отбиваться от коварных пикселей киркой, трубой и другим оружием пролетариата. Вы сведете с обитателями заколдованной территории самое близкое знакомство.

Правда, праздник клаустрофобии подпортила вредительская деятельность приставок. Дело в том, что на PC игру переносили явно не на руках. Ее катили по лестнице пинками. В результате у бедняжки почти отвалилась мышь. Ну и сохранение... догадываетесь, какое?

Сюжет сам по себе не продолжает напрямую третью часть. Видимо, это добрая традиция — четные серии игры рассказывают совершенно посторонние истории, не касающиеся исходной сюжетной линии. Но если Silent Hill II — трагико-мистическая загадочная готика, то здесь — просто ужас, и ничего более. Сюжет прям, как рельс. Впрочем, не называйся эта игра Silent Hill — кто бы заметил этот "недостаток"?

И не забудьте перед погружением убавить звук динамиков. Вдруг у ваших соседей есть маленькие дети?

ДОСТОИНСТВА

атмосфера ужаса, звук

НЕДОСТАТКИ

плохое портирование на PC, примитивный сюжет



ПЬЕДЕСТАЛ ПОЧЕТА

1	THE SIMS 2	
2	SILENT HILL IV: THE ROOM	
3-4	TRANSPORT GIANT	
3-4	CHRIS SAWYER'S LOCOMOTION	
5	WINGS OF WAR	
6	THE POLITICAL MACHINE	
7	DARK FALL: LIGHTS OUT	
8	NHL: EASTSIDE HOCKEY MANAGER	
9	MEDIEVAL CONQUEST	
10	ALPHA BLACK ZERO	
11	STARSHATTER	

TRANSPORT GIANT

ЖАНР

экономическая стратегия

СОЗДАТЕЛИ

InWood Productions

В РОССИИ

Акелла

НА ЧТО ПОХОЖЕ

RailRoad Tycoon III, Industrial Giant

Рейтинг



Игр про магната нынче не много, а очень много. Из булькающего зеленого болота высовываются головы отдельных везунчиков, остальных поминуют в категории "и прочее". Но сегодня перед нами об-



разцовый, можно сказать, племенной представитель своего класса.

Жанр начался со строительства транспортных артерий под знаменем великого Сиды — к тем же артериям он и вернулся, утрав по дороге знамена. Эта игра не откроет вам новых горизонтов, не совместит симулятор транспортного магната с ролевой игрой из жизни альдебаранских хоббитов — она просто делает все то же самое, но лучше. Красиво, убедительно и с немецкой основательностью.

Любите ли вы локомотивы? Вам завернуть парочку?

ДОСТОИНСТВА

геймность

НЕДОСТАТКИ

маловато оригинальности



ЧТО ОЗНАЧАЮТ НАШИ РЕЙТИНГИ

ДЛЯ УДОБСТВА ЧИТАТЕЛЕЙ МЫ В ЛКИ НЕ ДЕРЖИМ ЦЕЛОГО НАБОРА ОЦЕНОК ДЛЯ КАЖДОЙ ИГРЫ, А СВОДИМ ВСЕ К ОДНОЙ ОЦЕНКЕ ИЗ ТРЕХ: КОРОНЕ, ОРДЕНУ ИЛИ МЕДАЛИ.



Корона — безусловный шедевр. Идеальное исполнение; несомненный лидер в своем жанре. По десятибалльной шкале примерно соответствует цифрам от 9 до 10 баллов. Недостатки настолько малы, что их и заметить-то не просто.



Орден — отличная игра, рекомендуется всем ценителям жанра. Достойное исполнение в сочетании с оригинальными идеями; или, возможно, просто композиция всего лучшего, что есть в жанре. Примерно соответствует 8-9 баллам.



Медаль — хорошая игра, заслуживает внимания. Однако не лишена недостатков. Возможно, оригинальные идеи подпорчены недочетами в реализации, или уровень достойный, но идеи не слишком новы. Соответствует 6-8 баллам.



THE POLITICAL MACHINE

ЖАНР

стратегия (экономическая)

СОЗДАТЕЛИ

Stardock Entertainment, Ubisoft

НА ЧТО ПОХОЖЕ

Republic the Revolution, Galactic Civilizations

Рейтинг



Скажите, у вас есть хобот? Нет? Тогда, видимо, длинные уши? То есть как — нет? Вы уж определитесь. Или слон, или осел. Кандидату в президенты США быть беспартийным неприлично — за вас никто не проголосует.

Помните Galactic Civilizations? Эту странную, но очаровательную стратегию, только что — после года усилий — локализованную у нас? Пока ее в поте лица переводили, авторы игры уже отправили на прилавки новый продукт.

На сей раз нам предстоит подготовить убедительную победу нашего кандидата в президенты США. Выберите любого — Буша, Керри, да хоть Клинтона или Шварценеггера!

Определяйтесь с программой — о, какое множество пунктов? Вы одобряете войну в Ираке? Как насчет свободной продажи оружия? Однополых браков? Желаете ли произнести речь и о чем? Среди кого по-



ведем пропаганду? В общем, море возможностей и масса веселых сообщений от ваших помощников.

Что мешает? В основном — режим ходов. Он заставляет вспомнить неудачный эксперимент разработчиков Age of Wonders. Помните, там был пошаговый режим с одновременными ходами, когда исход порой зависел от того, кто первый отдаст приказ своему отряду двигаться через ключевую точку? Вот и здесь то же самое. Ни там это не было уместно, ни тут. Хотя сама идея одновременного хода совсем неплоха — но в этом случае надо, чтобы все ходы отработывались после того, как действия заданы, а не во время этого.

Главное — стать президентом США, как выясняется, намного сложнее, чем захватить власть в революционной Новистране. Хоть игра и выглядит примитивной, найти универсальное решение не получается. То же было и с "Галактическими цивилизациями".

ДОСТОИНСТВА

идея, юмор, управление

НЕДОСТАТКИ

режим ходов

NHL: EASTSIDE HOCKEY MANAGER

ЖАНР

стратегия (менеджер)

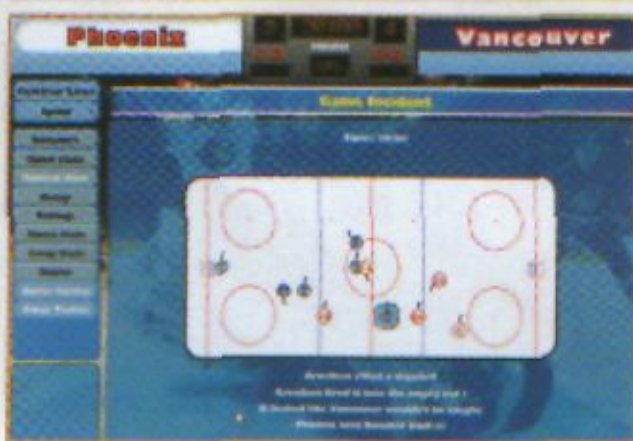
СОЗДАТЕЛИ

Sport Interactive, SEGA Europe

НА ЧТО ПОХОЖЕ

Eishockey Manager, Ice Hockey Manager 2005, Championship Manager

Рейтинг



Болельщики беснуются на трибунах. Сегодня проходит решающий матч сезона. Итак, на ледовую площадку выходят знаменитые хоккеисты клуба... Moscow B!

За что ж вы нас так, супостаты? Не хочу Moscow B! И С тоже не хочу! Хочу нормальные названия!

Но если отвлечься от этого (или руками в файле переименовать все), то игрушка оказывается — что надо. Стратегические возможности запросто затыкают за пояс все существующие хоккейные ме-

неджеры. Хотя чемпионат НХЛ — штука зверски длинная, в процессе игры это как-то незаметно. Только натушный звонок будильника возвращает в контакт с реальностью.

Впрочем, те, кто (по неведению) надеется увидеть здесь красивые картинки матчей, будут-таки разочарованы. Даже для спортивного менеджера графика в игре довольно убога: особенно печалит отсутствие тактического показа матча. Да, схемы есть... но хочется чуточку поизящнее.

Настроить можно все. Не то что "общую стратегию на матч", это уже детский уровень. Даже точку в воротах, куда рекомендуется бить вашим форвардам. Специалисты уверяют, что добиться приличных результатов можно даже с зелеными новичками — если правильно раздать им задачи. Хотя, конечно, львиная доля времени тренера уходит на мичуринские опыты с командой.

А еще тут нету звука. Вообще. Не слышны на льду даже шорохи. Может, приделали бы, а? Ну хотите — я вам сам в микрофон поору? Разработчики, милые мои, так хорошо начали, доведите же до конца! Корону ведь упускаете — не что-нибудь!

ДОСТОИНСТВА

стратегические возможности

НЕДОСТАТКИ

нет нормального показа матча, проблемы с российскими командами

DARK FALL: LIGHTS OUT

ЖАНР

квест

СОЗДАТЕЛИ

XXV Productions, The Adventure Company

НА ЧТО ПОХОЖЕ

Dark Fall, Blackstone Chronicles

Рейтинг



В туманной-туманной Англии есть туманный-туманный остров. На туманном-туманном острове стоит туманный-туманный маяк, а путь к нему преграждают туманные-туманные загадки...

В первой части мы бились над загадками не менее туманной железнодорожной станции (ох уж эти англичане, всюду у них то привидения, то загадки...).

Начинается история по меньшей мере странно: картографа приглашают составить карту побережья Корнуолла. Дело происходит в XX

веке, а не во времена Цезаря, поэтому такая просьба не может не озадачить. Но причина быстро выясняется: географическая наука выявляет незадекларированный остров с маяком. Местные жители считают его проклятым; вот если бы он присутствовал на карте — тогда другое дело, а жить рядом с незарегистрированным проклятым островом — это, воля ваша, уж чересчур!

Вторая часть, надо сказать, ответов почти не дает, а в основном ставит вопросы. Поэтому "спойлера" не могу вам предложить при всем желании...

Между прочим, видите в графе "создатели" две компании? Так вот, на самом деле игру написал 1 (один) человек, Джонатан Боукс. Урожай в этом месяце на достойные соло-проекты! Есть еще место для подвигов героя-одиночки!

Между прочим, будет еще третья часть. Интересно, что за концовку он придумал?

ДОСТОИНСТВА

герои, атмосфера, сюжет, загадки

НЕДОСТАТКИ

графика



MEDIEVAL CONQUEST

ЖАНР

стратегия (RTS)

СОЗДАТЕЛИ

Cat Daddy Games, Global Star Software

НА ЧТО ПОХОЖЕ

Majesty

Рейтинг



Не хочу быть королем — буду сержантом. У того не жизнь, а малина: сказал служивому — налево, дескать, кругом, тот и повернулся. А королевский подданный... Ты ему говоришь — желаю, де, жарптицу заморскую, а он: "Сейчас-сейчас, только штаны подтяну, в лавочку за оружием сбегая, потом лошадку я вчера приглядел, да и пожрать надобно, а к мадам Лили новая девочка поступила... Но ты не бойсь, твое величество, все будет в лучшем виде!"



Узнаете картинку? Да, конечно, Majesty, единственная в своем роде вся из себя непрямая (не путать с кривыми) стратегия. Та самая, где нельзя отдать ни одного прямого приказа, кроме строительства, а можно только "пожелать", чтобы сделалось так-то и так-то, и надеяться, что подданные это исполнят.

За все эти годы ее никто так и не клонировал. Но всему настает конец. И вот перед нами — та же идея, но в "пряничном" исполнении, с намного меньшим разнообразием героев и чуть-чуть другой механикой (деньги идут за захваченные сокровища, а не за услуги, которые мы этим героям предоставляем, как в Majesty).

А может, это и не копия вовсе, а пародия. Одни зверюшки чего стоят. Конечно, Majesty тоже была не так чтоб чересчур серьезной, но тут никто и не прикидывается, что занят серьезным делом.

— Так что, ваше величество, экспедиция провалилась. Волшебник запутался в своих восьми заклинаниях и забыл лечить рыцаря, рыцарь обиделся и сбежал с поля боя. Прикажете новых отправить, или как?

ДОСТОИНСТВА

редкий жанр, юмор

НЕДОСТАТКИ

маловато разнообразия и баланса

ALPHA BLACK ZERO

ЖАНР

командный боевик от третьего лица

СОЗДАТЕЛИ

Khaeon, Playlogic International

НА ЧТО ПОХОЖЕ

Rainbow Six

Рейтинг



На досуге я придумываю местный язык. В нем должно быть не менее 80 слов, обозначающих оттенки оранжевого и коричневого. Другие цвета в эти края завозят извне — в составе экипировки десантников.

Боевиков с роскошной графикой много. Удивить тут чем-то — сложно. А вот сюжет, написанный профессионалами — пока что редкость для жанра. Добротная интерактивная фантастика встречается не каждый день — если, конечно, не брать в расчет политические фантазмы от Тома Клэнси. Киберпанковские мотивы



задействованы не просто ради антуража — классические проблемы "человек против бездушной организации" налицо.

Конечно же, мы представляем элитный отряд спецназа (часто вы видели командный боевик про кого-то другого?), отправленный служить черт-те куда. После выдачи очередного задания нам предоставляют полную свободу — и ей можно достойно воспользоваться.

Немного обидно, что нашим противникам и напарникам откровенно не хватает инициативы. Они даже оружие не всегда подбирают. Зато сотоварищи охотно позволяют нам в них вселиться и вдоволь покуролесить на просторе.

Туристу на заметку: в стране оранжевой глины очень красивые пыльные бури. Рекомендуется также полюбоваться на взрывы: чем ближе к эпицентру, тем лучше. А вот под землей смотреть нечего: темно, как в замке Иф.

ДОСТОИНСТВА

сюжет, тактическая свобода

НЕДОСТАТКИ

затянутость миссий, монотонная гамма, ИИ

STARSHATTER

ЖАНР

космический симулятор

СОЗДАТЕЛИ

Bestroyer Studios, Matrix Games

НА ЧТО ПОХОЖЕ

Elite, X-Tension

Рейтинг



Знаете, чем космический симулятор отличается от RTS? Его никогда не делают просто в надежде подзаработать. Все творцы космосимов — как на подбор фанатики, энтузиасты и вообще альтруисты.

Поэтому они могут позволить себе пренебречь кое-какими условностями (в данном случае это была графика), их интересует главное — игровой процесс. Чувство свободы в безграничной вселенной — главная идея жанра.

Starshatter — отнюдь не исключение. Его делали в расчете на ценителей; это видно уже потому, что они дали возможностей



для модификаций. Хотите — добавляйте миссии, хотите — стройте новые корабли. Уже сегодня в интернете можно найти немало приятных дополнений к Starshatter — неплохо для "малобюджетного" проекта.

Есть лишь одна причина, по которой проект не попал на страницы журнала, а вынужден был удостоиться места на компакт. И это — тактика. Фи, господа. Бой слишком уж примитивен. Да и баланс кратко описывается двумя словами: "Используйте ракеты!".

Однако я слышал, что некая команда Star Strangers уже взялась за тотальную конверсию игры. Через четыре месяца ребята обещают переделать баланс, модели судов — да, в общем, все, что есть, дабы в игре в самом деле стало все прекрасно. Пожелаем им успеха — и понадеемся на новую встречу с посвежевшим Starshatter на страницах ЛКИ.

ДОСТОИНСТВА

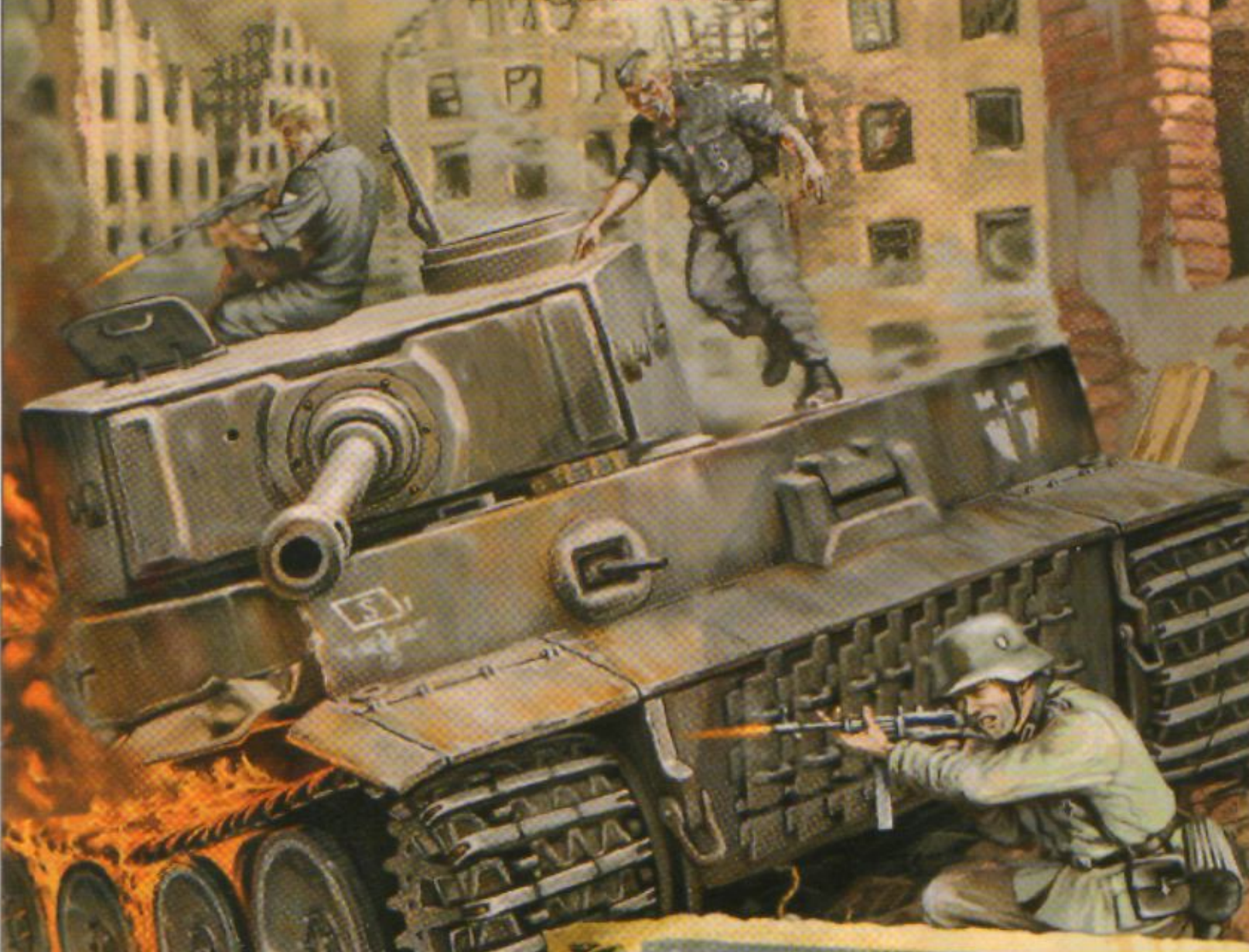
управление, возможность модификаций

НЕДОСТАТКИ

тактика, графика

CODENAME: PANZERS

PHASE ONE



Эта полностью трехмерная тактическая стратегия в реальном времени освещает практически весь ход войны —



кампания за Германию начинается с вторжения в Польшу, а последней миссией за СССР станет битва за Берлин. Сражения на открытом пространстве требуют от игрока совершенно другого подхода, нежели бои в пределах города или в лесах, а все вооружение и оснащение воюющих сторон отображено в игре с удивительной скрупулезностью и точностью...

- Тридцать миссий в рамках трех увлекательных кампаний — за СССР, Германию и Союзников.
- Более пятидесяти исторически достоверных боевых единиц включая танки, пушки, грузовики, джипы, мотоциклы и легендарную «Катюшу».
- Детально смоделированные повреждения юнитов.
- Четыре режима многопользовательской игры.

www.akella.com



М.Видео

Розничная продажа в магазинах фирм "СОЮЗ" и "М-Видео"

© 2004 "Akella", © 2004 "CDV". Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется. Игры с доставкой www.cdgames.ru. Тех.поддержка: (095) 363-4612. E-mail: support@akella.com. Оптовая продажа: (095) 363-46-14. Представитель на Украине — "Мультитрейд" www.multitrade.com.ua



THE SIMS 2

ЖАНР

стратегия (сим)

СОЗДАТЕЛИ

Maxis, EA Games

В РОССИИ

Новый Диск

НА ЧТО ПОХОЖЕ

The Sims

Рейтинг



Прошло немало времени с тех пор, как легендарные *The Sims* вышли на мировую арену и прочно утвердились в нише самых реалистичных симуляторов жизни. Потенциал движка был поистине огромен — четыре года создатели выжимали из него все возможное, выпускающая одно дополнение за другим. Но на какой-то стадии эта новогодняя елка все же стала крениться под тяжестью гирлянд. Появлялось все больше идей, принципиально не реализуемых старыми средствами. Та графика, что раньше считалась великолепной, продолжала устаревать. В общем, напрашивалось второе рождение шедевра — *The Sims 2*...

Игра вошла на рынок тихо, без шума и лишней рекламы. Да и зачем реклама, если фанаты ждали выхода так, как ждут заветного слова "Время!" финалисты брейн-ринга? Первые диски были сметены с прилавков со скоростью света, а последующие — со скоростью звука. За несколько дней *The Sims 2* возглавила рейтинги продаж, бесцеремонно оттеснив даже *Doom III*. Презента-

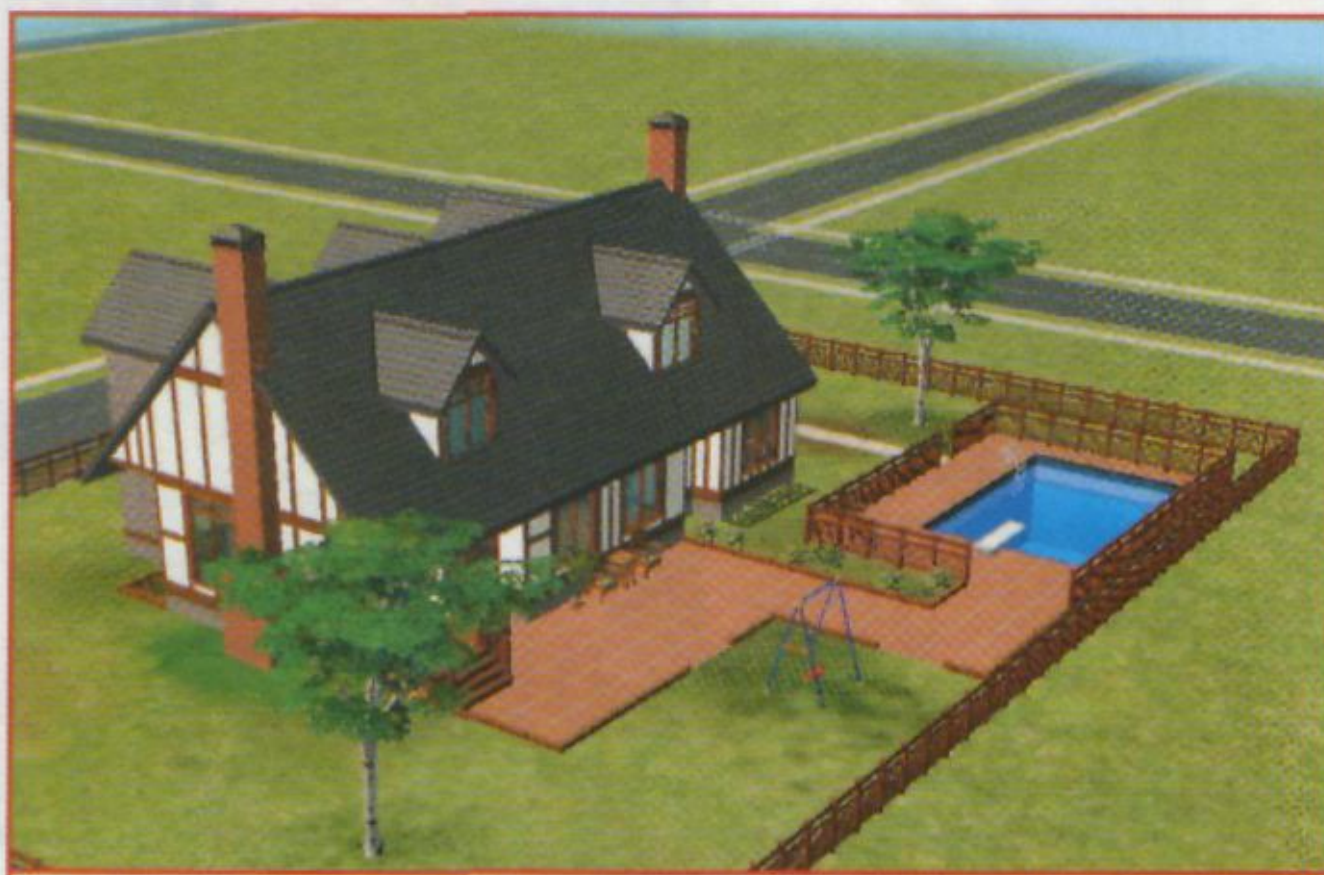


⇒ Так и знал — опять поругались.

ция, несомненно, удалась.

Но не постигла ли игру участь многих продолжений, вызывающих лишь удивленный вздох разочарования? И не расслабились ли разработчики, за четыре года привыкшие только к овациям? Определенно, нет. Даже несмотря на то, что не все наши надежды оправдались, игра по праву может претендовать на звание очередного шедевра от Maxis.

В первую очередь *The Sims 2* — это новый движок. Новая графика, новая логика, новые возможности. И то, что далеко не все дополнения к первой части вошли в состав второй, вполне закономерно. Эта игра — не дай-



⇒ Там, внутри, всю кипит жизнь.

джест, а совершенно новый проект, наследующий лучшие традиции предшественника. Если хотите — это скелет, костяк, которому еще предстоит обрести плотью дополнений и продолжений.

Кроме того, как и было обещано, игру укомплектовали очень



⇒ Возвращается как-то муж с работы...

мощным редактором самих персонажей. Работа, как при составлении фоторобота, — меняй хоть черты лица, хоть прическу, хоть цвет кожи. Вот только с фигурами подкачали — ладно, даст бог, исправятся.

Современная графика — несомненно ценное, но все же не главное приобретение. Архитектура зданий, да, тоже удалась на славу — строй хоть три, хоть пять этажей, но не в ней суть. Даже плавный motion capture отходит на второй план по сравнению с изменениями, произошедшими в психике самих симов. Вот это действительно великое достижение. Об этом страшно было даже мечтать — они стали еще человечнее.



⇒ Посмотрим поближе...

Этой человечностью пропитано каждое движение, каждое действие и каждая мысль. Она проявляется даже в самых незначительных мелочах. Например, вот мимо беседующих прошла девушка — они проводили ее взглядом, а потом вернулись к разговору. Невольно складывается ощущение, что ты смотришь на обычных людей...

А еще симы стали мечтать. У каждого обязательно найдется несколько заветных желаний, пусть даже самых смешных и нелепых. Но без них жизнь не будет по-настоящему счастливой. Ничто не может заменить радости



⇒ ...а жена тем временем — за компьютером.

сбывшейся мечты, а на ее фоне меркнут все жизненные неурядицы. Разумеется, одному желанию на смену тут же приходит другое. Так уж мы устроены — вечно чего-то хотим.

По другую сторону от желаний притаились глубинные страхи.

Алексей Шуньков AKA Stager

Один панически боится тараканов, другой — потерять любимого человека, третий — быть отвергнутым. Случись такому страху стать реальностью — не избежать глубокой депрессии, истерики и даже временного помешательства.

Не остались в стороне и вопросы экзистенциальные. Кто мы? Зачем живем? К чему стремимся? Теперь каждый сим знает на них ответ, зачастую выходящий далеко за пределы материальных ценностей. В его жизни появилась цель, а точнее — направление. Один стремится достичь выдающихся успехов в науке, другой — создать семью, тре-



тий — любить и быть любимым. А дети, как водится, хотят скорее вырасти...

Да, и это теперь возможно, а точнее — неизбежно. Вот только кем станет ребенок, когда вырастет, целиком зависит от родителей. Если не будут уделять ему внимания — получат хамоватого и неопрятного лентяя. А потратят полжизни на воспитание — вырастет достойный человек, которым можно гордиться. Дети взрослеют, молодые стареют, а пожилые, рано или поздно, умирают.

В принципе, возможность остановить время в игре все же есть. Резонно предположив, что не всем придется по вкусу скоротечность земной жизни, создатели добавили отдельную команду в список кодов. Хочется прекратить старение — пожалуйста, надо включить обратно — тоже никаких проблем, старейте на здоровье.

Вот так и живут симы. Любят и ненавидят, мечтают и стремятся, боятся, радуются и снова любят. На смену стареющим родителям приходят дети, чтобы эта история никогда не закончилась...



Новый игровой движок неотвратимо принес с собой совершенно новые системные требования. И, как вы догадываетесь, они далеко не в нашу с вами пользу. В больших домах с зеркалами и лампами игра заметно подтормаживает даже на очень приличном компьютере — что поделаешь, искусство требует жертв. Но если уж на то пошло, *The Sims 2* заслуживают внеочередного апгрейда.

ДОСТОИНСТВА

концепция, анимация, графика

НЕДОСТАТКИ

системные требования



О рубрике

...ему воздвигли красивый, выразительный памятник: Лаокоон въезжает в город на троянском коне.
Феликс Кривин

Продолжая раскрывать сложные судьбы хитов игровой индустрии, нельзя не остановиться на знаменитой серии X-COM. Уже сколько лет прошло с момента выхода бессмертной "UFO: Enemy Unknown", но при словах "сектоид" или "элериум" непроизвольно сжимается сердце чуть ли не каждого бывалого игрока, а в памяти всплывают знакомый глобус, зеленая трава вокруг тарелки и не знающий усталости отряд в энергетических скафандрах.

Вот только на этот раз наш рассказ будет не совсем обычным. Так уж сложилось, что до сих пор эта рубрика в основном затрагивала громкие проекты современности, рассказывая читателю о тернистых тропах, пройденных игрой на пути к мировому признанию. Но судьбы игр, как и судьбы людей, бывают разными. Если удариться в литературные аналогии, то одну судьбу можно уподобить повести, другую — бульварному памфлету, третью — затянутой мелодраме. В таком свете судьба UFO — это трагедия, трагедия гениальной идеи, доведенной до абсурда бесплодными поисками добра от добра. Это судьба шедевра, униженного и растоптанного своими же создателями. Или, если хотите, некролог.

Жанр

action

Создатели

Microprose

Мультиплеер

нет

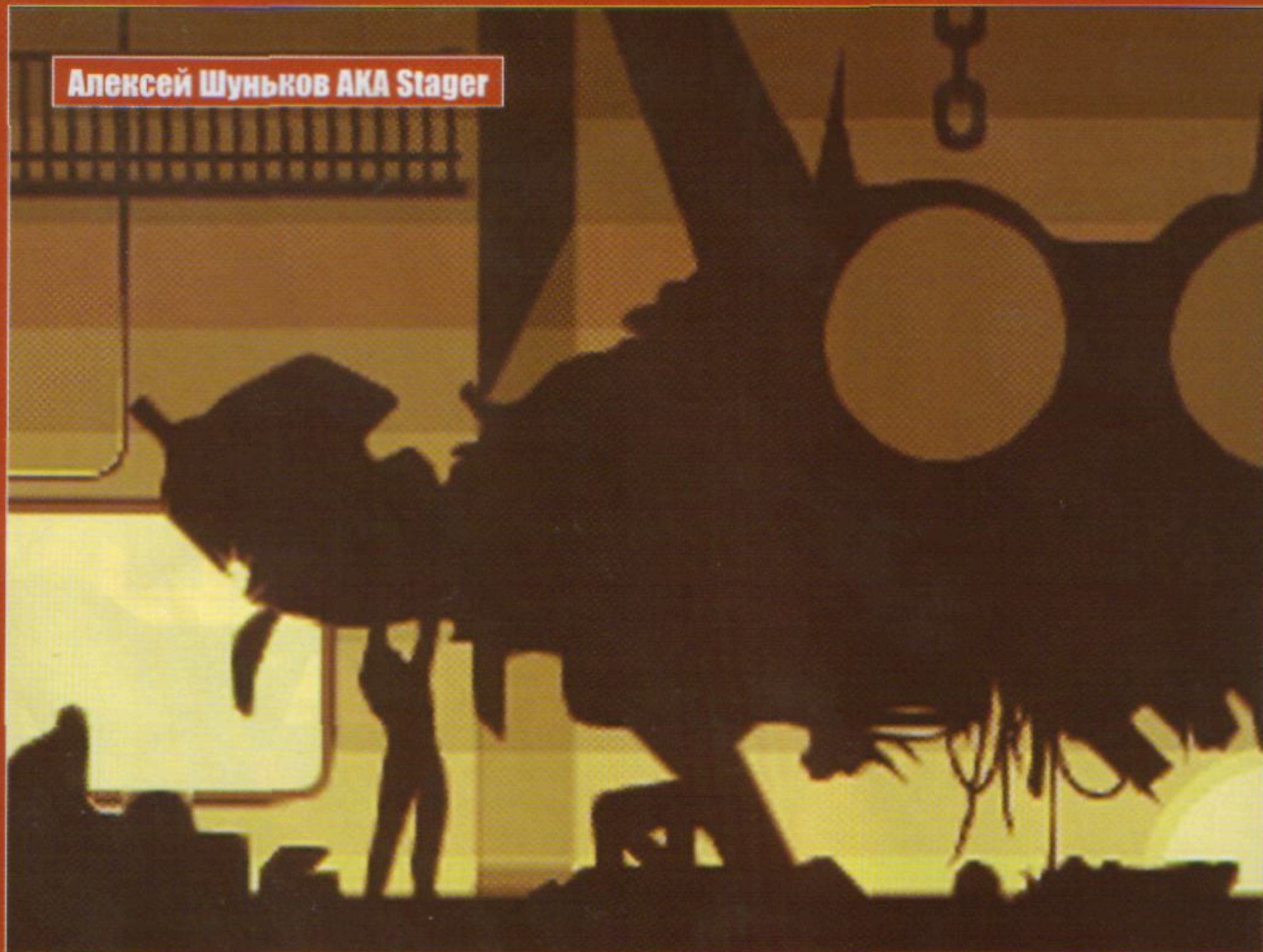
Рейтинг



Враг неизвестен

Появление "UFO: Enemy

Алексей Шуньков АКА Stager



UFO: Enemy Unknown (X-Com: UFO Defence)

"Unknown" произвело фурор в мире компьютерных игр. Тогда, уже больше 10 лет назад, уровень игры казался настолько заоблачным и недостижимым, что она мгновенно снискала оглушительную популярность у миллионов. Многие вещи так и остались непревзойденными по сей день.

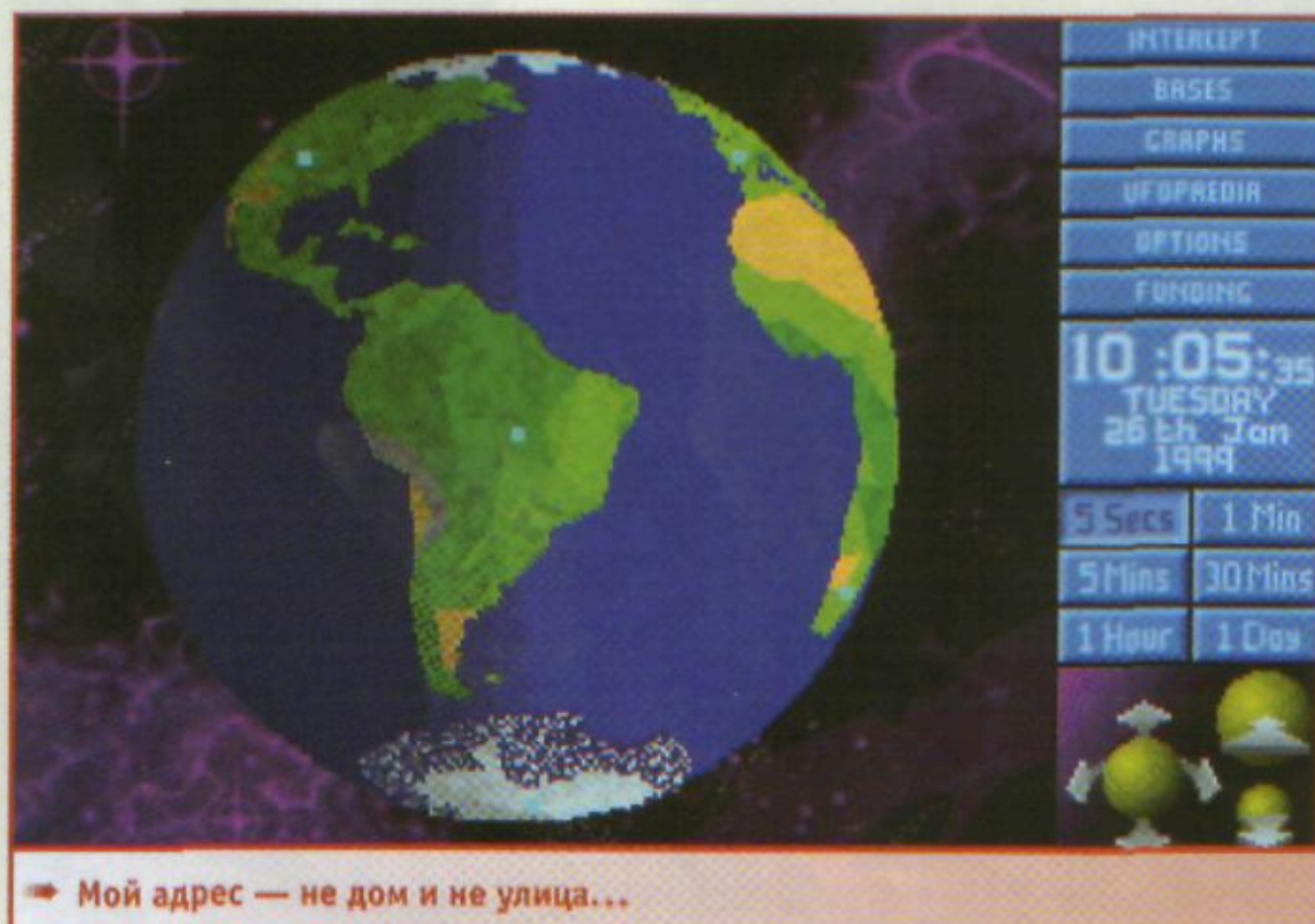
Краеугольным камнем игры был уникальный баланс. Ни одна сторона не выпирала, подобно большому пальцу, а занимала строго отведенное место в общей картине. Разработчики сумели удержаться от извечного соблазна — начинить игру никому не нужными излишествами. Небольшой набор оружия, элементарная экономика,

простая тактическая модель — все это не было обусловлено нехваткой воображения или ленью создателей. Там, где требовалось, усилия были потрачены колоссальные — чего стоит один только глобус с детальной картой!

Второй бесценный аспект — реалистичность. Причем не "схожесть изображения на экране с фотографией", а именно реалистичность. Реальный масштаб времени, реальная карта мира, правдивая модель ведения боя, подчеркнутое отсутствие аркадных элементов — все это усиливало ощущение присутствия.

Над дизайном, во всех смыслах этого слова, команда разра-

ботчиков тоже потрудились на славу. Летящие тарелки, пришельцы и солдаты X-Com отлично выделяются на фоне любой местности, будь то тропический лес, пустыня или городской квартал. Управление остается простым и понятным при всей массе тактических возможностей. Даже такие исконно нудные процедуры, как наведение порядка на базах, купля-продажа товаров, строительство и научные изыскания не превращаются в утомительную рутину. Наконец, честь и хвала тому, кто придумал включить в интерфейс фоновые рисунки, и низкий поклон художнику, из-под чьей легкой руки вышли эти стильные



→ Мой адрес — не дом и не улица...



→ Так можно приблизить абсолютно любой участок карты.

Немного мистики

Гениальное изобретение создателей UFO — возможность переименовывать солдат — оказала прямо-таки мистическое влияние на игровой процесс. Думаю, что не одному мне пришла в голову идея — дать бойцам имена своих друзей и знакомых. Казалось бы, что тут такого? Но не все так просто.

Почти сразу я начал замечать, что солдаты ведут себя по-разному, удивительно напоминая при этом свои "проекции" в реальном мире. Так, Ваг всегда успевал вовремя спрятаться и метко стрелял, а Tanda яростно рвалась в бой, даже когда поблизости не было ни одного противника, чтобы потом расхлебывать в лазарете последствия своего героизма.

Повинуясь атеистическим убеждениям, я начал экспериментировать. Несколько раз начинал игру сначала. Давал имена, не глядя в характеристики бойцов. Намеренно делал тактические глупости, желая хоть как-то вынудить своих подопечных повести себя иначе. Но все впустую — упрямые спецназовцы вели себя именно так, как поступали бы их тезки по эту сторону монитора. Один, как бы случайно, ронял себе под ноги гранату и до конца миссии блаженно лежал без сознания, а другой — разносил взрывчаткой и пришельцев, и здания, и подвернувшихся под руку товарищей.

зарисовки. Пожалуй, без них игра потеряла бы половину своего уникального колорита.

Но самое главное — создатели смогли заставить игрока чувствовать, переживать, радоваться и ненавидеть. Им удалось на время превратить его в заботливого хозяйственника, осторожного командира и мудрого стратега. Ведь каждый солдат — это личность со своей историей, умениями и характером. Потеряешь — другого такого уже не будет. Да и каждый корабль — результат долгой работы ученых и инженеров — заслуживает бережного отношения.

Вслед за этим наблюдением закралась шальная мысль — а вдруг эта связь существует в обе стороны, и смерть именного персонажа в игре повлечет такую же трагедию в реальной жизни? Как известно, "самые опасные эксперименты проводятся на наименее ценных членах экипажа". Учитывая, что лишних друзей у меня не было (и не будет), эксперимент не состоялся. Зато я стал беречь каждого воина, как зеницу ока — тщательно выверяя каждый шаг, по десять раз перестраховываясь и избегая любого риска. Такой подход себя оправдал — я не потерял ни одного человека даже при штурме марсианской базы, хотя каждый раз вздрагивал при виде красного квадрата с цифрой в углу экрана.

Соглашусь, что эти рассуждения скорее подходят для теософского спора или фантастического рассказа. Я также понимаю, что любой мало-мальски грамотный психолог не оставит от моего рассказа камня на камне, напомнив о подсознательных механизмах, заставляющих игрока управлять солдатами определенным образом. Но факт остается фактом — такого ощущения реализма я не испытывал еще ни в одной игре, и вряд ли испытаю когда-либо. И никакая графика, трехмерный звук или любой другой продукт жизнедеятельности DirectX этого уже не заменят.

■ **ЭТО ГЕНИАЛЬНО:** у каждого солдата есть имя, у каждой базы — название. В итоге вместо отряда из 14 одинаковых бойцов у нас есть Сара Смит, Барбара Брэдли, Николай Щедрин и так далее, а вместо трех баз — что-то вроде "Центр", "Лаборатория" и "Одесса". Разница, на самом деле, фантастическая. Согласитесь — легко сказать, что потери составили 2 человека. Но уже совсем иначе звучит: капитан Елена Эванс и полковник Алан Джонс не вернулись с задания... А уж если пришельцы напали на базу "Одесса" — то нет им пощады!



И все-таки, никогда нельзя сказать окончательно, почему одна игра нравится, а другая — нет. Всегда остается что-то за гранью звука, графики, сценария и дизайна. Что-то неуловимое, но настолько важное, что именно оно в итоге и определяет успех проекта. Какая-то особая атмосфера, настроение, дух игры. И именно эта атмосфера сделала из игры шедевр, к которому хочется вернуться даже спустя столько лет.

Подмоченная репутация

Мне доводилось слышать разные мнения о том, когда именно начался закат звездной серии. В частности, что первое продолжение — "Terror from the Deep" — стало тем самым камнем, что прочно обосновался на могиле с логотипом X-Com. Однако с этим мнением я согласиться не могу.

В целом, на любое продолжение знаменитого произведения ложится чудовищная ответственность — сохранить, не испортить, развить. Помимо этого, часто бывает сложно продлить сюжетную линию так, чтобы она не выглядела надуманной. Эта проблема стояла перед разработчиками острее всего — ведь первая часть завершается настолько окончательно и бесповоротно, что практически любое продолжение изначально нелепо. И здесь, надо отдать ребятам должное, они выкрутились с блеском. Дескать, боролись мы с пришельцами, боролись. Прогна-

ли их с родной планеты, достигли Марса и взорвали базу — главное гнездо инопланетной угрозы. Эпический финал. Герои отправляются на заслуженный отдых. Командование устраивает банкеты и награждает жирных штабных генералов медалями за отвагу... А пришельцы тем временем притаились под самым носом у мирно дремлющего человечества — в бездонных океанских глубинах. Кто говорил, что среди всего разнообразия инопланетной фауны не найдется существ, способных дышать под водой? Итак, получив серьезный урок и переосмыслив основные подходы к ведению боя, вражеская орда залегла на дно, собралась с силами и нанесла ответный удар... Отличный ход.

Но даже в "X-Com: Terror from the Deep" уже не все было так гладко, как хотелось бы. Во-первых, новые миссии принесли с собой огромные карты, где затаившийся пришелец становится большой проблемой — поди найди. Соответственно, геймплей потерял в динамичности, хотя это более-менее компенсировалось усложненными заданиями. Во-вторых, аляповато смотрятся подводные лодки, на одном дыхании перелетающие через континент. В-третьих, новый глобус явно переделывался в спешке — он явно грубее и схематичнее своего предшественника.

Задача преемственности сценария, столь блестяще решенная в уме, на практике тоже оказалась ре-



► Прекрасная анимация взрывов — еще одно ноу-хау.



► Подводные пейзажи выглядят вполне живописно. А ведь им уже 10 лет!



шенной лишь наполовину. Если уж мы продолжаем борьбу с захватчиками, то, позвольте узнать, где два десятка высококлассных ветеранов прошлой войны? Что, не вернулись с Марса? Ладно, предположим — на пенсии. Набираем новичков, поначалу неспособных попасть из гранатомета в стену, и едем дальше. Наука... Действительно, далеко не все технологии могут работать под водой — согласен, начинаем разрабатывать с нуля. Гарпунные пушки, ультразвуковые излучатели, водонепроницаемые аптечки. Но ведь есть и миссии на поверхности — на кораблях, в портах. Что там мешает воспользоваться тяжелой плазмой, сослужившей хорошую службу в первой кампании? Ответа нет. Наконец, я абсолютно не понимаю, зачем нужно было переименовывать элериум в непроизносимый "зрбайт". Был себе элемент, никого не трогал. Куда делся?

Но были и удачные новаторства. Среди них нельзя не отметить летальное оружие ближнего боя — виброрезвие. Логично, удобно — не спорю. В ту же компанию — очень славная раса крабов; в общем-то, те же мутоньки, но обладающие рукопашными навыками. Опасные враги.

В целом, игра оставляет приятное впечатление. Несмотря на некоторые казусы, немного подмочившие дотоле безупречную репутацию X-Com, осталось главное — атмосфера таинственности и борьбы с неизведанным злом. На порядок более жесткие миссии встретили радушный прием у эстетов, которым первая часть сиквела показалась чересчур простой. Цветовая палитра и игровой антураж хоть и претерпели изменения, но не лишились целостности и гармонии.

Конец света

— Что?! — побагровел герцог. — Мне... в этом? В однобортном? Да вы что?! Не знаете, что в сейчас в однобортном уже никто не воюет? Безобразия!.. Война у порога, а мы не готовы.

Г. Горин,

"Тот самый Мюнхгаузен"

Прекрасная история оборвалась настолько спонтанно, что мно-

гие еще долго ловили ртом воздух в попытках понять, что же произошло. Потеря веры в человечество и MicroProse, облом, обвал, конец света. Апокалипсис...

Да, это был именно он — "X-Com: Apocalypse". Сейчас уже остается только гадать, было ли это библейское название подобрано с умыслом или же оно случайно, но до мельчайших подробностей, обрисовало судьбу очередного творения.

От изначальной идеи осталось только название, стильный логотип и общие детали — пришельцы, борьба, стрельба. Приняв проект с рук на руки, новая команда заката ла рукава, преисполнилась энтузиазма и произвела на свет помпезное чудовище. Найдя многие элементы геймплея откровенно старомодными, разработчики принялись перекраивать игру на современный лад. Пошаговая тактика — уже не модно, твердили они, колдуя над новым движком. Даешь стратегию реального времени! Глобус — пережиток прошлого, теперь будем жить в мегаполисе. Но



Смешались в кучу кони, люди...

не просто жить, а еще и разъезжать на ярко-красных машинках, кидать зеленые гранаты и ненавидеть разноцветных пришельцев...

В игру мгновенно вошло все, что посетило креативные головы создателей. Радужная палитра, громкие названия, невообразимые формы внеземной жизни, реальное время и высокое разрешение. А душа тем временем незаметно вышла,



Краткая история X-Com

Серия игры	Разработчик	Год
UFO: Enemy Unknown	Mythos Games	1994
X-Com: Terror from the Deep	Mythos Games и MicroProse	1995
X-Com: Apocalypse	Mythos Games и MicroProse	1997
X-Com: Interceptor	MicroProse	1998
X-Com e-m@il	Hasbro Interactive	1999
X-Com: Genesis	выход не состоялся, проект закрыт	-
X-Com Enforcer	Hasbro Interactive	2001
X-Com: Alliance	выход не состоялся, проект закрыт	-
UFO: Aftermath	ALTAR Interactive	2003

решила кардинально изменить тактику. Подумала-подумала и... разродилась потоком цифровых отбросов всех мыслимых жанров. Один за другим свет увидели: летный симулятор, плоская тактическая стратегия и даже action от лица роботической национальности, причем рядом со всеми названиями гордо красовалась привычная эмблема. Видимо, создатели рассудили: раз уж ничего не получается, то пора выжать из раскрученного бренда все, что только можно. Последний раз прокатиться на звучном названии, выжать пару центов из редущей горстки поклонников, и будь что будет.

Чтобы, не дай бог, никто не усомнился в аутентичности проектов, всюду, где только можно, всплывали знакомые слова: "alien", "UFO", "sectoids", "X-Com". Дескать, смотрите — это ведь те самые продолжения любимой игры, которых вы так долго ждали!

Однако мало кого удалось обмануть пестрыми текстурами, криво натянутыми на малочисленные гра-

прикрыв за собой дверь. И больше никогда не возвращалась.

Парад абсурда

Возглавляя партии и классы, Лидеры вовек не брали в толк. Что идея, брошенная в массы — Это девка, брошенная в полк.

Игорь Губерман

Потерпев неудачу с "X-Com: Apocalypse", компания MicroProse



Вторая часть X-Com заметно сложнее первой. Попасть в переделку — раз плюнуть.



Табличка на приборной доске: "I brake for sectoids". Уже даже не смешно.



Оказывается, вот как надо было бороться с пришельцами!



"UFO: Aftermath" — а глобус действительно очень симпатичный.

ни. Плохо скрываема, а кое-где уже бесстыдно подчеркнута аркадность быстро расставляла все точки над «ё...». Кроме того, само слово «X-Com» на этот раз сослужило плохую службу. Оно несло с собой большие надежды, и, следовательно, — большие разочарования.

Не преуспев в новой маркетинговой стратегии, компания поспешно свернула несколько проектов, благодаря чему «X-Com: Genesis» и «X-Com: Alliance» так и не увидели свет. Кто знает — может, это и к лучшему?

Десять лет спустя

Остаток надежды угас вместе с выходом относительно независимо продолжения — «UFO: Aftermath». Идея сама по себе благородная — возродить безвременно убитый проект на современном уровне. Однако по ходу реализации чехам из Altar Interactive все же не хватило силы воли, чтобы не внести в игру десяток личных изобретений.

К сожалению, не самых удачных.

Справедливости ради, фоновая музыка в игре очень приятная. Вернувшись на родную орбиту глобус тоже не может не радовать. Привычные базы, бравая команда крепких ребят, большой арсенал земного оружия. Но после пары первых щелчков мышью игрок неминуемо осознает, что внешнее сходство обманчиво.

В целом, игровой процесс чем-то напоминает тексты Шекспира, адаптированные для пятого класса средней школы. Да, есть отряд специального назначения, но только один. Одновременно вылететь на две миссии принципиально невозможно — видимо, на Земле осталось только одно транспортное средство. Хоть не пешком, и на том спасибо. Зато истребителей — хоть отбавляй. Потеряли один — не беда, высылаем другой.

Строить базы тоже нельзя — вместо этого предлагается мо-

дель, позаимствованная у первой «Dune». Земной шар условно разделен на области, захваченные пришельцами, а X-Com живет грабежами — отбили чужую базу, поселились на ней, и порядок.

По мере захвата новых территорий мы узнаем все больше про коварные планы инопланетных монстров, похищая компьютеры из их вычислительных центров. Кроме того, с каждой новой базой растет доступный арсенал... Да, чуть не забыл — оружие тоже добывается в разбойных нападениях, так как экономики принципиально нет. Вместе с ней нет ни денег, ни спонсоров, интересующихся судьбой своих капиталовложений.

Изометрический движок тактических миссий лишился почти всех достоинств оригинала, приобретая взамен только неплохую анимацию солдат и техногенные пейзажи. Самая частая операция — выделение всех бойцов и коллективный расстрел одиноких тварей. Собственные пули спокойно пролетают сквозь солдат, не причиняя вреда, поэтому как-то продумывать групповые операции абсолютно бессмысленно.

Довершает картину тактика реального времени — нет, чуда не произошло. X-Com умер, и возродиться ему не суждено.

Заглядывая в будущее

С тех пор, как в самолетах появились туалеты, небо перестало быть уделом сильных.

В. Чкалов

Пример X-Com заставляет серьезно задуматься — что ждет рынок компьютерных игр в ближайшем будущем? Неужели на смену качественным, сбалансированным и продуманным до мельчайших деталей играм приходит только наскоро свинченный ширпотреб без тени творческой мысли? Не спорю — современные технологии идут семимильными шагами, совершенствуются графика, звук и спецэффекты. Чем дальше, тем сложнее становится отличить качественную 3d-модель от фото-

графии — не об этом ли мечтали создатели игр далекого прошлого?

Казалось бы, каждая следующая игра просто обязана быть лучше предыдущей. Тем более что игровые движки освобождают авторов от тягот программирования, позволяя сосредоточиться на идеях, сценариях и пресловутом геймплее. Почему же этого не происходит, а каждое следующее поколение игр, в массе своей, демонстрирует все большую убогость?

Я думаю, главная причина кроется именно в том, что создание игр все больше напоминает конструктор «Лего». Раньше в рядах разработчиков стояли программисты старой школы, читай — одни из лучших умов мира. Соответственно, они просто физически не могли породить ни одного из тех уродцев, которыми так славится нынешняя индустрия. А с появлением фирменных игровых движков дорога в увлекательный мир игротворчества открылась любому, кто способен удержать в руках мышь.

И ведь все бы ничего, если бы им не было нужно продавать свои творения. Но ведь нужно, позарез нужно. Тут на помощь приходит реклама и ненавязчиво учит подрастающих игроков ценить «правильные» игры. Дескать, сто моделей оружия — это лучше, чем пятьдесят, а главное в игре — это яркие взрывы, оригинальные текстуры и чуть ли не четырехмерный звук. Подготовленная таким образом аудитория вскоре сама начинает требовать от производителя именно этих качеств. Тут уже перед вполне достойными компаниями встает выбор: клепать цветастые проекты-однодневки или же нести катастрофические убытки. Круг замкнулся.

Конечно, есть и исключения — в противном случае журнал «Лучшие компьютерные игры» пришлось бы срочно переименовывать во что-то намного менее благозвучное. Но угрожающая тенденция вырождения уже похоронила не один звездный проект, в том числе — приснопамятный X-Com.

АКИ

Если бы директором был я...

Что можно было сделать, чтобы избежать серии позорных провалов, поставивших жирный крест на серии X-Com? Я считаю, что началом конца стал момент, когда компания попыталась угодить сразу всем потребителям. Зачем? Ведь у игры была огромная, по тем временам, аудитория фанатов!

♦ В первую очередь, я бы сохранил за игрой ее исконную пошаговую тактику. Это как нельзя лучше подчеркивало самую суть игры — важен каждый шаг. Ведь X-Com — это не армейская дивизия, а небольшая группа специального назначения. Любое неверное движение грозит гибелью, а тщательно спланированная операция закономерно завершается успехом.

♦ Я бы ни в коем случае не отходил от базового сюжета игры. В начале все шло хорошо — отброшены пришельцы с Земли, нашли и уничтожили главную базу на Марсе. А пришельцы, тем временем, затаились в океанских глубинах

родной планеты, собрались с силами и перешли в контрнаступление. Вполне логично. Но потом... Этот город — воплощение ксено- и клаустрофобии в одном флаконе, нелепые пирамидки, из которых регулярно вываливаются очередные полчища тварей... Потеряв связь с изначальным сюжетом, игра потеряла все.

♦ Вместо того, чтобы гнаться за последним писком моды в мире стратегий, я бы думал о расширении возможностей игры. Например — о разработке нормальных режимов cooperative и death-match, об улучшении искусственного интеллекта и, в конце концов, о логичном развитии сюжета.

♦ Наконец, сейчас я бы воздержался от любых продолжений, дополнений и ремейков на тему X-Com. Многолетние усилия лучших специалистов сделали свое дело — успешно похоронили этот великолепный проект. Так пусть покоится с миром!

КОНСТАНТИН ЧУДИНОВ



Chris Sawyer's Locomotion

Знаете, с экрана на меня мгновенно повеяло даже не чем-то ностальгическим, нет, а... Трудно сформулировать так, чтобы правильно поняли. Вы помните Windows 3.11? В России ее эпоха как-то не особенно задержалась, а зря.

Как только операционная система расплзлась по винчестерам, выяснилось, что программировать под ней дико сложно — компонентов нет, следовательно, что угодно, от прокручивающихся полосок и до окон, выписывалось вручную. Одним словом — куда труднее, чем под DOS.

Сменилась среда — в смысле, игры под DOS и остальные Windows выращивались в спиртовом растворе, а под Windows 3.11 — в кислотном. Примерно так. В итоге, родился стиль, настоящий стиль, который ныне считался канувшим в лету. Выходит, нет.

И пусть другие рецензенты ругают графику игры на чем свет стоит. В принципе, они правы — некрасиво, резко, вчерашний день. Они ошиблись в другом — среда не спиртовая, а кислотная. Чувствуется. Ее почти не застали — смешотворные дисковые тиражи, которые даже не до конца раскупили.

Рассмотревшие в деталях те игры меня поймут. И вместе со мной — интерфейс и музыку, уродливые однотипные клеточки и непривычные менюшки, остальные странности.

Криса Сойера не зря зовут гением. Он на краткое мгновение возродил забытый архитектурный стиль. Честь ему и хвала. Пожа-

луй, никто, кроме него, не смог бы. Именно так.

Пора препарировать. Приступаем.

КОРПОРАТИВНАЯ КАРТОГРАФИЯ: ВО ВСЕХ ЧЕТЫРЕХ СТИХИЯХ

На одном конце карты горняки копают уголь, на другом на этом угле плавят сталь. Только телепортации пока не научились, поэтому обязательно третье звено — тот, кто грузовиками и поездами повезет ископаемые в плавильни. Этот кто-то — вы. Однако не так-то легко — перед этим постройте по станции в обоих углах, и только после этого вам позволят утвердить маршрут.

Станция — ключевая постройка в игре. Ни один водитель не

согласится отправиться напрямик на фабрику — вернее, просто-напросто не поймет, что ему приказали. Одновременно станция — это еще и склад, причем настолько громадный, что вмещает сколько угодно товаров. Кроме того, на ней разгружают и загружают ваш транспорт.

Конечно, станций далеко не один тип. На придорожных (Road Stations) останавливаются автобусы и грузовики, рельсовыми (Rail Stations) пользуются поезда. Аэропорты (Airports) и порты (Docks) обслуживают самолеты и корабли соответственно. Трамваи, насколько я понял, предпочитают рельсовые.

Но не подумайте, что выбрать место их постройки просто. Не забывайте, что часть ландшафта во-



→ Село не ест, а зерно выдает.

ЖАНР

экономическая стратегия

СОЗДАТЕЛИ

Chris Sawyer, Atari

НА ЧТО ПОХОЖЕ

Traffic Giant, Transport Giant, Transport Tycoon, Transport Tycoon Deluxe, Railroad Tycoon 2

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

PIII-500 MHz, 128 MB (PIII-800 MHz, 128 MB)

МУЛЬТИПЛЕЕР

интернет, локальная сеть

СКОЛЬКО ДИСКОВ

одни CD

САЙТ ИГРЫ

www.atari.com/us/games/locomotion/pc

Рейтинг



— Хорошее вино, — тоном знатока сообщил Моррисон. — Знаете, я проработал два года на небольшом корабле, принадлежащем фирме "Бартон". Возили вина с Земли. Лучшие вина! Ну, и полпроцента на транспортные потери... А мы были очень аккуратным экипажем, господа. Как я выдержал те два года — не знаю!

Сергей Лукьяненко, "Геном"

круг указателя мыши с привешенной станцией окрашивается в синий цвет. Он символизирует Station Catchment Area, я предлагаю вам обозвать ее "зоной контроля".

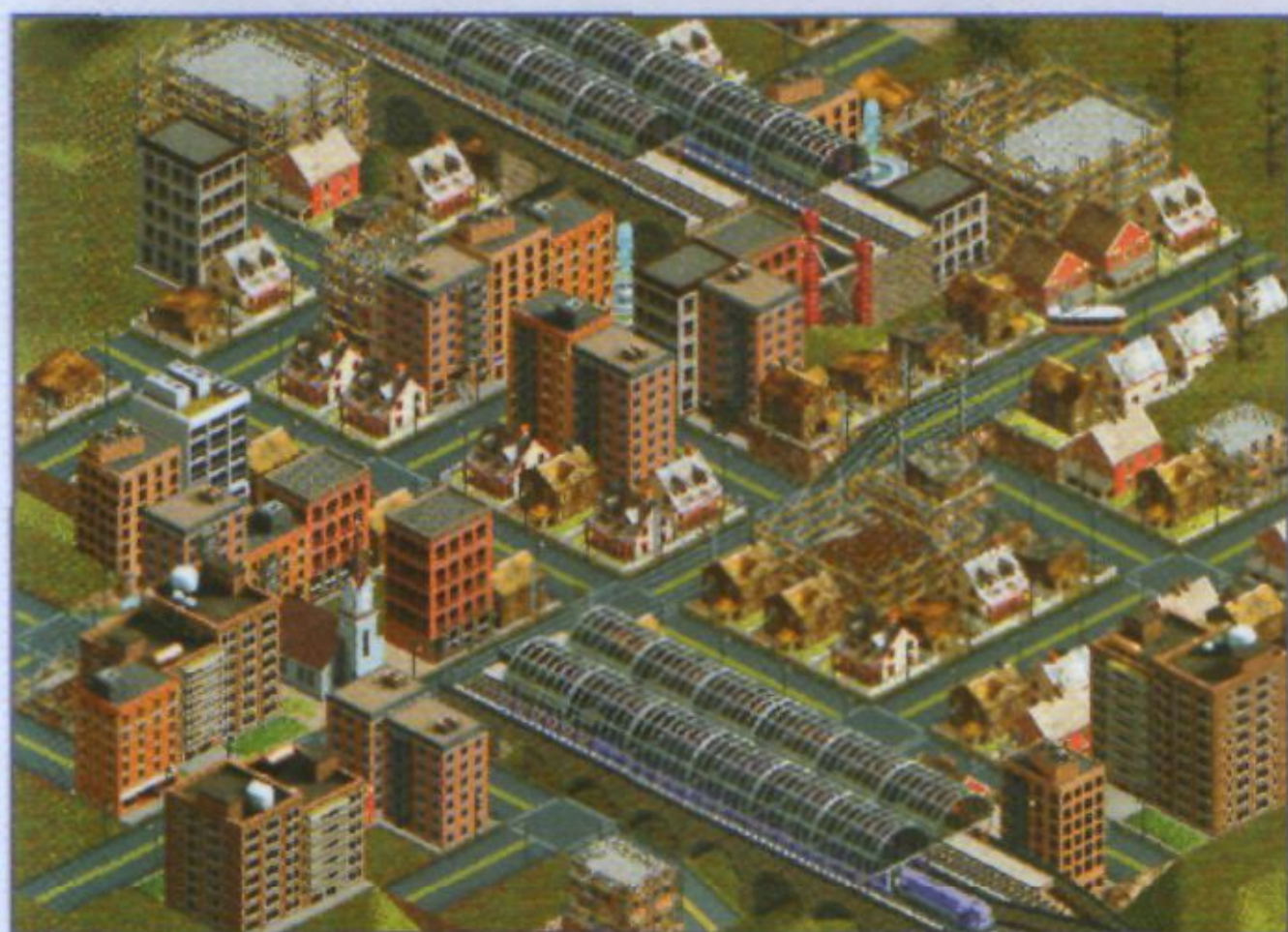
Говорят, что постройки внутри SCA относятся к станции. Иначе выражаясь — грузовичок, приехавший к ней, передаст или примет их и только их товары, а строения в пяти шагах от границы зоны банально не заметит. Так что внимательно присматривайтесь — одна клеточка иногда смертельна.

■ **ЭТО ВАЖНО:** в интерфейсном окошке перечисляется то, с чем станция согласится работать, возведи вы ее там-то. Вероятно, вы строите ее ради одного-двух товаров, однако потеребите мышку — всегда хорошо, когда выгадывается чуть-чуть универсальности, правильно?

СТИХИЯ ДИЗЕЛЬНАЯ

Разные Road Stations проектировались для многих целей. Во-первых, заслуживают внимания автобусные остановки (Passenger Stop). Вы когда-нибудь читали что-нибудь про автостоп? Вот этих-то страдальцев мы и обслужим. На экране остановки выглядят как флажки — на одном пассажиров ловят, на другом — отпускают на волю. Прилепляются ко всем типам дорог где угодно.

■ **ЭТО ВАЖНО:** сколько раз троллейбус укатывал прямо перед вашим носом? Часто? Помните, что автобусы не дожидаются, пока их заполнятся доверху — одни входят, другие выходят, двери закрываются — к следующей станции! График...



→ Дома не возникают из ниоткуда — котлован, строительные леса...

Пассажирские терминалы (Passenger Terminus) — расширенная версия предыдущей станции. Рецепт доктора Баланса — чан меда, бадейка дегтя. Приятный нектар — одновременно обрабатываются целых два автобуса, из одного выбегают пассажиры, в другой влетают. И еще капля — водителей набирают на нее исключительно уравновешенных, которые спокойно покурят и подождут, пока транспорт заполнится Невкусная смола — какой-то злодей запретил возводить РТ везде,

кроме концов дороги.

■ **ЭТО ВАЖНО:** обязательно строите пассажирские терминалы, не отделяйтесь китайской подделкой вроде Passenger Stop-ов. В идеале пусть их возникнет столько же, сколько раз дорога оканчивается.

Последними рассмотрим Cargo Loading Bay — единственный тип, пригодный для грузовиков. Ничего интересного в них нет — разве что по ширине в них входят сразу два автомобиля, как и на предыдущей станции.

С ПЫЛУ, С ЖАРУ

Между прочим, перенастроить "горячие клавиши" как вам угодно — одна секунда, только загляните в соответствующую менюшку. Но не спешите с этим, ломать — не строить, а выбраны кнопочки грамотно.

Трудно выучить, много их? Учите! Я всегда повторял и здесь повторю — это ключ к победе!

BackSpace — закрыть верхнее окно.

Shift + BackSpace — полундра! Окошки на кол! Все с глаз моих!

ESC — выйти из конструкторского режима.

Pause — никогда бы не догадался. Снять/поставить на паузу.

PageUp — этой поднять камеру повыше...

PageDown — ... а этой — наоборот, опустить.

Return — вращать камеру.

Z — опять вращать. Только постройку.

1 — показать подземелья/не показывать подземелья.

2 — убрать "дороги любые" ТМ.

3 — исчезает пейзаж.

4 — пометить клеточки высотными значками.

5 — аналогично, но только дороги (в том числе железные).

6 — отобразить стрелочками, кто в какую сторону по дорогам поедет.

L — обратить воду в сушу.

W — вырыть озеро.

P — рассадить леса.

X — снести что-нибудь.

T — прокладывать рельсы.

R — строить дороги.

A — возвести аэропорт.

D — аналогично, только порт.

N — заказать транспорт.

V — перечислить ваши грузовички, поезда и самолеты в окошке.

S — вам сообщат, сколько и каких станций принадлежат вам.

U — появляется список городов.

I — аналогично, но промышленности.

M — открыть карту.

C — посмотреть, кто на карте.

Q — подробно расписать, что представляет собой ваша корпорация.

F — финансовый экран. Почувствуй себя банкротом!

Ctrl + S — записать экранную картинку в файл.

F1 — послать сообщение (когда игроков-людей много).



→ Вот так планируйте двухсторонние дороги.

■ **ЭТО ВАЖНО:** к сожалению, провезти по односторонней дороге чугунные болванки не получится — воспользуйтесь Standard или Rough.

СТИХИЯ ПАРОВАЯ

Продолжим наши курсы. Урок второй — железные дороги. Мой любимый транспорт. Однако и он, как бы он совершенен ни был, останавливается на станциях. Пристраиваются они как к железным, так и к узкоколейным дорогам.

■ **ЭТО ВАЖНО:** пожелаете — так приспособите и мосты: строить на них ничуть не труднее, чем на твердой почве, а иногда — и прибыльнее.

Вокзалы постепенно удлиняются — сначала в одну клетку, а потом и сами не заметите, как достроите до змеевидного 16-клеточного комплекса. На форумах часто спрашивали: чем они отличаются друг от друга. Отвечаю, только смиритесь с тем, что я немножко побеседую с вами на тематические темы.

На станцию прибывает безымянный товарный состав. Условия идеальные, следовательно, его разгрузят максимально быстро — примем эти дни за единицу. Но вам не обязательно поставят спринтерские рекорды, скорее, чуть помедлят — и затратят 1.2, 1.7, 2, наконец, дней. Как определить, сколько именно?

■ **ЭТО ВАЖНО:** никаких качественных отличий нет — вы вправе загнать на одноклеточный вокзал поезд в 16. Однако, пожалуй, вы успеете состариться и умереть, прежде чем его разгрузят...

Разделите длину состава (вагоны + длина локомотива) на длину станции. Я не гарантирую, что перед нами прямая пропорциональность (формулы покрыты мраком), но что-то сравнимое — это точно.

Вы заметили, что коэффициенты всегда равны или больше единицы? Вы внимательны. Поэтому я посоветую вам никогда не пользоваться вокзалами длиннее, чем поезда — только потратитесь без пользы.

СТИХИЯ НЕБЕСНАЯ

Аэропорты — очень дорогие станции, сравнивать цену которых сложно не только с автобусными остановками, но и с вполне приличными вокзалами. Однако платят за билеты соответственно — не зря бюджет корпорации "Боинг" выше российского. Так что, стремимся к титулу авиационного магната?

■ **ЭТО ВАЖНО:** знаете, как сэкономить значительную сумму? Накопив долларов на станцию, не спешите их вкладывать — подождите, пока не разбогатеете еще на потенциальную станцию и транспорт. Так вам не придется содержать "мертвые" маршруты. Особенно — воздушные.

Очевидно, что управлять аэропортами гораздо легче, чем дорогами и прочей прилегающей инфраструктурой. Пролететь, минуя мосты, туннели, горные районы, двадцать поворотов и паром, по которым сообщаются недалёковидные конкуренты — одно удовольствие.

Но постоянно помните великое правило экономиста: затраты должны окупиться, и желательно до конца Вселенной. Поэтому я не думаю, что вы особенно заинтересуетесь "рудным коридором" с медных шахт до плавильного заводика в три километра. Правильно?

■ **ЭТО ВАЖНО:** после того, как моя фирма трижды стояла на краю банкротства, я отказался от мысли, что грузоперевозки вообще рентабельны. Но кто-то, вроде бы, вполне успешно приумножает ими капиталы... Попробуйте, вдруг получится?

В общем, аэропортов четыре — вернее, три самолетных и один "вертолетопорт". Но одновременно вам доступны максимум два: аэропорты не добавляются, а заменяют друг друга. В скобках указано, когда появляется и исчезает из списков:

Small Airport (1919-1940) — маленький аэропорт, совсем примитивные самолеты.

Medium Airport (1935-1975) — средний аэропорт, много разноцелевых самолетов.



➔ Церковь в горах. Вряд ли отдельный маршрут окупится.

Large Airport (1970) — огромный аэропорт, поддерживает все модели.

City Heliport (1952) — вертолетная площадка. Используется исключительно в городах, строится на крышах небоскребов. Совместима со всем винтовым транспортом.

СТИХИЯ МОРЯ

Как это ни странно, но созвучие слов "порт" и "аэропорт" не случайно. По крайней мере, в этой игре морской транспорт похож на воздушный, как две капли воды. Самолет не останавливается — судно тоже нельзя приказывать дрейфовать где-нибудь в море. Но кое-чем корабли отличаются от тех же вертолетов.

Во-первых, строится порт, только примыкая к океану, морю, озеру или, на худой конец, реке. Во-вторых, порты буквально ломаются от тонн груза — из всего транспорта суда объемнейшие. В-третьих, сверхзвуковая скорость — непозволительная роскошь, когда вокруг только волны — корабли плетутся, как черепахи.

Когда пользоваться именно портами, а не предпочесть им мост? Запомните, что ответить на любой вопрос в экономической стратегии — значит, немного посчитать. Когда мосты окупаются быстрее портов или паромная переправа скушает все доходы от маршрута — стройте их. Когда выяснится, что проект типа "Из США в Европу — по магистрали" стоит триллионы долларов — пусть возникнут порты.

СТРОЙКА ВЕКА: ГИПЕРТУРБИННАЯ МАГИСТРАЛЬ

Как вы заметили, я старательно опускаю интерфейсные части. К сожалению, я отдаю их на откуп обучающему режиму — в нем вам не только расскажут, вам еще и покажут, куда и зачем щелкать. Я же лишь укажу, как называется окно или меню, а вы, пожалуйста, запустите перед настоящими партиями

обучение.

Увы, но этот интерфейс требует к себе чересчур пристального внимания, чтобы подробно его расписывать. Я только обмолвлюсь, что тип дорог выбирается в выпадающих из кнопок в левом верхнем углу меню.

ВЕЛИКУЮ РОССИЙСКУЮ БЕДУ — В ЕВРОПУ!

В этом подразделе — автомобильные и автобусные дороги. Когда вы прокладываете их, указатель мыши меняется на строительный ("конструкторский режим") и открывается окно дорог (Road Building Window).

Возводятся они последовательно — вы только выбираете одну клетку, ее направление, подтверждаете, а потом щелкаете на кнопке Build This — и возникает очередной сегмент, примыкающий к предыдущему.

Rough Roads. Дословно перевести название на русский — прозвучит что-то вроде "грубая дорога". Действительно, этот тип покрытия явно не предназначен для каблучков той принцессы, что не уснула на горошине — немощеная, насыпная, короче — проселок. Очень сильно ограничивает скорость.

Road. На этот раз строители предложат нам что-то вроде современного американского асфальта — не магистраль, но качественно. Куда дороже, чем предыдущая, но, во-первых, она позволит полностью выложиться сверхскоростными болидами, и, во-вторых, на ней двухстороннее движение.

One-way Roads. Заново прочитайте абзац выше. Моргните и выкиньте последнее предложение. Вот примерно с таким покрытием мы и столкнулись. По этой дороге ездят только в одну сторону. Зачем понадобилось? По разным причинам. Многие любят класть противоположно направленные One-way вплотную — это удобный способ регулировать движение.

В окне же дорог настраиваются параметры типа покрытия. Оно все-

гда одинаковое, поэтому в следующих подразделах обратитесь к этим абзацам, ежели что-нибудь подзабудете.

Внутри RBW четко выделяются группы кнопок, будто объединенных рамкой. Вверху — Curves, чуть ниже Slopes, потом — меню Bridges и кнопка Build This...

Curve. Определяет, будет ли дорога прямой, как стрела, или выгнутой, как старик с приступом ревматизма. У одних типов дорог выбор широк, у других мал, но в одном они едины — хотя бы по одной стрелке вперед, влево и вправо.

Slope. Вы наблюдаете слои почвы под разными углами и со стрелочками. Выбрав одну из пиктограмм, вы решаете, поднимается дорога, опускается или по-прежнему движется прямо.

Bridge. Это не кнопки в незримой рамке, а очередное выпадающее меню. Когда впереди — вода, то обязательно нужно выбрать тип моста, на котором упокоится покрытие.

Build This. Нажав на эту картинку, вы воплотите ее на карте. Проще говоря, это предварительный просмотр. Очень удобный и функциональный, кстати.

... А в самом низу — Rotational Arrow и сменяющие ее Bulldozer, Crosshair...

Rotational Arrow. Этой стрелочкой вы вращаете вокруг оси сегмент дороги. Как только вы построите самую первую секцию, кнопка сменится на те, что рассмотрены ниже.

Bulldozer. Ликвидировать дорогу одной клеткой ниже указателя мыши. Вам приплатят, конечно, но не по полной стоимости.

Crosshair. Оборвать строительство и выбрать другую начальную точку для дороги.

КАЖДОЙ СЕМЬЕ К 3000 ГОДУ — ПО ЖЕЛЕЗНОЙ ДОРОГЕ!

Похоже, что пора рассказать вам о транспортных грациях. Проще говоря, когда какой его вид — трамвай, железная дорога, море... — применить. В принципе, правила довольно простые. Когда от фабрики до фабрики всего ниче-

го километров, только руку протянуть — автомобили. Значительные расстояния — уже прокладывается железная дорога. "Трудный" рельеф — реки, горы, холмы и впадины — значит, грузы доставляются по воздуху. Водное пространство, мост через которое никогда не окупится — корабли. Кроме того, будьте гибкими, комбинируйте — иногда случается так, что на вокзал товары привозят на автомобиле, на поезде — до аэропорта, с самолета — на паром, а с парома — заказчику. Конечно, я преувеличиваю, но не стесняйтесь применять несколько разных транспортов.

А ниже, собственно, типы ЖД:

Railroad Track. Пара шпал и доски. Совсем-совсем обыкновенная железная дорога — поднимается, опускается и изгибается.

Narrow Gauge Track. Довольно интересный тип ЖД. Он отличается тем, что плавнее поднимается, опускается и изгибается. В основном, к нему прилагаются маленькие поезда, которые не в состоянии конкурировать по массе груза с другими собратьями. Выходит, что только гибче настраиваются координаты? Правильно. Но пожадничай с этими килограммами и прокладывая традиционный ЖД в горах, вы очень быстро взвоете, а потом заречетесь пользоваться там чем-нибудь иным, кроме узкоколейки.

Tram Track. Бейте в бубен, перед нами — трамвайная колея! Зачем так бурно реагировать? Потому что последний — это удобный, дешевый и быстро окупающийся вид транспорта. В долгосрочной перспективе он проигрывает неповоротливым конкурентам, но на старте — самое то. Пользуйтесь им в городах, не забывайте замыкать парные колеи — и богатеете. Самое интересное, что они могут строиться поверх уже проложенной автомобильной дороги, что поможет вам избежать нагоняев со стороны мэрии.

МАЛЬЧИКИ, НЕ СУВАЙТЕ ПАЛЬЦЫ ПО РОЗЕТКАМ

Определенные поезда немыслимы без электрических проводов. Просто потому, что их двигатель использует электроэнергию, обесто-

Performance Index

Должность	Процент рейтинга
Дворецкий (Platlayer)	0 — 9.9%
Инженер (Engineer)	10 — 19.9%
Транспортный менеджер (Traffic Manager)	20 — 29.9%
Транспортный координатор (Transport Coordinator)	30 — 39.9%
Транспортный инспектор (Route Supervisor)	40 — 49.9%
Директор (Director)	50 — 59.9%
Администратор (Chief Executive)	60 — 69.9%
Председатель совета директоров (Chairman)	70 — 79.9%
Президент (President)	80 — 89.9%
Магнат (Tycoon)	90 — 100%

чить его — значит, остановить локомотив. Итак, ученые доложили, что изобрели модель, которая работает только тогда, когда вы опутаете железную дорогу одним из трех типов проводов, что разобраны ниже. Сначала подумайте — а действительно ли оправдается? А затем читайте.

Electric 3rd Rail и **Overhead Electric Wires** почти не отличаются друг от друга, поэтому я объединил их в один абзац. Собственно, предназначены они для разных типов поездов и трамваев, но в остальном — совсем одинаковые. Только не перепутайте, какой к чему подходит.

Rack Rail. Несмотря на то, что, как я сообщил вам в предыдущих разделах, только узкоколейная ЖД применима в горных районах, там иногда требуется не только особенное полотно, но и дополнительная тяга. Когда перед поездом почти

отвесный холм, его двигатель элементарно не справляется. Поэтому монтируется еще один, электрический, а совместно маломощные коллеги преодолевают участок "повышенной трудности". Так что готовьтесь раскошелиться еще и на это.

Итак, вы выбрали приглянувшуюся кнопочку, щелкнули на клетку... И очутились перед выпадающим меню, которое грозно вопрошает, чего вы хотите. Не пугайтесь, а лучше дочитайте этот раздел до конца.

Single Section. Вариант исключительно для садистов. Оборудовать только одну-единственную клетку. Конечно, иногда вы желаете именно этого, но вам редко выпадает такой случай.

Block Section. Как следует из названия, на этот раз мы решаем опутать проводами не одну клетку, а целый отрезок, ограниченный с



Озеленить город — это путь к сердцу мэра.

обеих сторон сигналами. Когда последних не обнаруживается — застраивается вся система ЖД.

All Connected Tracks. Избрав этот вариант, вы электрифицируете все клетки, что соприкасаются с этой. Скажем, когда вам принадлежит две замкнутых системы ЖД, то действовать строители будут только на одной, а соедините вы их как-то — переделают вообще все.

ГОРОДСКИЕ СУМАСШЕДШИЕ

Городов на картах много, от крохотных towns до огромных мегаполисов. Но истинным дельцам, в принципе, не жарко и не холодно от того, что вокруг копошатся страдалцы, сменившие чистый сельский воздух на задымленные промышленные центры, правильно? Что-то? Поставлять на мясо, молоко, мебель, возить в трамваях и утилизировать мусор? А на сколько... Да кому интересно таскать зерно этих малограмотных фермеров!

В иных играх города безропотно соглашались сотрудничать с вами на любых условиях, особенно не настаивая, чтобы вы исполняли обязательства качественно и в срок — вы вполне могли не вывозить мусор годами, а жители в ответ безмолвствовали. Сойер пресек эту порочную практику — отныне появились local authorities, по-русски — местные власти.

Кто выбирает депутатов и мэра? Правильно, избиратели. Поэтому и главный бюрократ, и главные пустословы следят за общественным мнением. Как только от них отворачиваются — немедленно вникают, что не понравилось, и стараются угодить народ. В частности, последний очень обижен, когда некий предприниматель вырубает леса, а вместо них организует паровозные депо.

Когда чаша терпения переполняется, вас вежливо попросят выйти вон — конечно, на вашу священную частную собственность никто не покусится, но, по крайней мере, сносить городские постройки и заменять парк на угольный склад вам уже

не позволят. Чтобы этого не случилось, как часы, поставьте все, что попросят, а заодно не особенно кучкуйтесь в городской черте.

Ваш рейтинг отображается на специальной вкладке характеристики мегаполиса, измеряется он в процентах, а рядом с ним — аналогично для ваших конкурентов. Стремитесь к тому, чтобы к соперникам относились плохо, а к вам — хорошо. Впрочем, это очевидно.

Помимо этого, очень важно правильно выкармливать наших общих леммингов. Чем лучше вы их снабжаете — тем больше иммигрируют в город, оказавшийся под крылышком такого заботливого магната. И наоборот, когда вы не подкармливаете планктон, он разбегается по окрестностям.

Соседняя с рейтинговой вкладка — это график численности населения. Я не зря сравнил его с леммингами — и вы вскоре в этом убедитесь. Замечу, что некоторые сценарии исторически его ограничивают. Почему "исторически"? Например, в средние века холера планомерно истребляла огромные города — и только канализация с ней справилась. И только-только (относительно, конечно) научились возводить небоскребы — а до этого мегаполисы росли только вширь. Ясно?

Что еще я забыл вам рассказать? Ну, город как-то называется (революционно!) и относится к одной из шести групп — это только в русском он обозначается неизменным сочетанием 5 звуков, а по-английски — целых три слова. Подсчитывается, сколько около него станций, всех компаний.

Итак, дружите с горожанами, они хорошие, честное слово, только слегка капризные. Зато — очень состоятельные господа...

УРОКИ СЕДОГО РОСТОВЩИКА

Возьмем, скажем, "Warcraft". В этой, несомненно, гениальной игре — целых два сырья: золото и древесина. Однако Крис Сойер решил, что количество не всегда означает качество, а поэтому оставил только

СЛОВО МЭТРУ

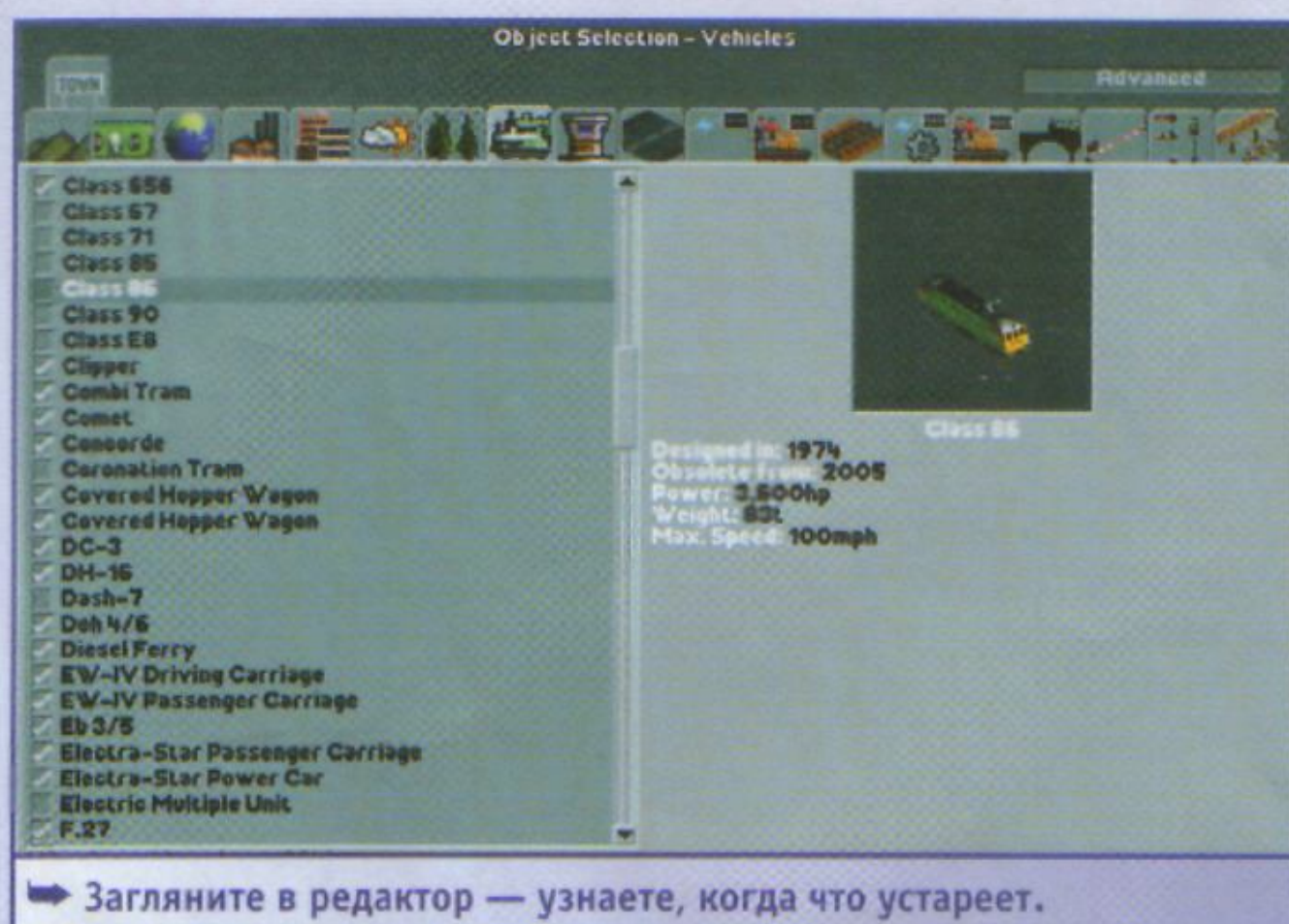
Знаете, я уверен, что вас это заинтересует. Мы редко позволяем высказываться лично директорам, а им, кстати, не очень интересно с нами сотрудничать. А тех, кому интересно из российского игрового сообщества — отпугнет язык. В общем, я раздобыл вступительный лист User Guide и перевел (никаких пошлостей, только словарь!). Воспринимайте как строенные историческую справку, маленькие секреты успеха и незаметные, но яркие особенности игры. Читайте:

"...Меня очень часто спрашивают: "Сколько у тебя человек в команде?". И подсознательно уверены, что я отвечу, по их скромнейшим примеркам, "пятеро", наверное — "десять", а лучше всего — 15. Ну, или даже больше. Так почти везде (а может быть, и не "почти"). Когда смысл моего ответа постепенно проникает в сознание, кажется, что их ударили дубиной и тем самым оглушили. Как же так, мне помогают только художник и музыкант! А в остальном — я проектирую, я программирую, я тестирую и я, наконец, организую. Означает ли это что мои игры хуже тех, что выпустили громадные коллективы? Вовсе нет. На практике, хорошие идеи так и не рождались полноценно именно из-за того, что к ним прикасались многие. Почему? Элементарно — исчезла индивидуальность одного человека, а после этого проект уже не отличался от других, как внешне, так и по сути. Конечно, чтобы создать современную игру, нужно сильно постараться, а когда под рукой нет дюжины помощников, процесс растягивается надолго.

"Chris Sawyer's Locomotion" родился в 1999, как только я закончил "RollerCoaster Tycoon", но ее корни проросли глубоко в прошлое. В ранних 90-х я выпустил игру "Transport Tycoon", которая оказалась устраша-

юще успешной. В 1996 я пожелал продолжить ее и прилагал к тому все мыслимые и немыслимые усилия, но потом кое-что захватило и отвлекло меня — "Roller Coasters"! Так что я приспособил все, что успел выполнить из "Transport Tycoon 2", к новому проекту и в итоге выпустил "Roller Coaster Tycoon", которая продавалась одним из лучших тиражей в истории. Затем я вернулся, в 1999, к продолжению, но опять прервался — чтобы разработать "Roller Coaster Tycoon 2". В нем использовались целые куски кода "Transport Tycoon 2". А затем я смог снова полностью посвятить себя последней. Два года — и игру наконец-то издали.

В общем-то, "Chris Sawyer's Locomotion" элементарна (ну разумеется, "как и все гениальное — просто", — прим. автора), а ее концепция очень проста — перевозить грузы и пассажиров по карте, от производителя к потребителю. Игра и глубока, и широка, в ней вы выработаете стиль и окунетесь в мир, к которому же и приложили руку, который меняете, на который влияете. Конечно, игра отнюдь не идеальна, но я и не стремился к этому. Ведь за безупречностью не видно ни человека, ни его индивидуальности (м-да... Пиксель на квадратный сантиметр... Может быть, как-то по... поигиеничнее излить душу, Крис? — прим. автора). Я стремлюсь к не похожему друг на друга, выполненным разными стилями играм, в которых пользователь наслаждается, не разрушая, а творя, в которых процесс преобладает над корявыми скриптами, в которых побеждают далеко не единственным способом. Кто-то до сих пор запускает "Transport Tycoon" — и я надеюсь, что через 10 лет кто-то точно так же щелкнет на ярлычке "Chris Sawyer Locomotion"!...



одну мировую валюту — купюры с президентами США.

Ваша цель, в конечном итоге, бесконечно низменна — накопить доллары, так много, как позволят байты памяти, в которых хранится сумма. А остальное, по сути, только промежуточные звенья в карьере юных олигархов. Ну что же, посмотрим, в каких отношениях игрок с деньгами.

Сначала — приятное. На что мы их тратим? Во-первых, строим станции и корпоративные офисы. Во-вторых, содержим транспорт — полировать до блеска бока локомотива за так никто не станет. В-третьих, покупаем очередные красивые игрушки — настоящие самолетики и машинки.

Затем — трудное. Как заработать энную сумму? Вы перевозите — вам платят, и, в принципе, пассажиры отличаются от лакокрасочных изделий сочетанием букв, картинкой — и рентабельностью, конечно. К сожалению, green кочует из сторонних карманов в ваши только так.

Внимательный читатель, несомненно, замечает замкнутый круг. Выйти из него легко, причем в игре — в добровольно-принудительном порядке. Я подразумеваю банковские кредиты. Обычно считается, что компании возвращаются на наследство, на выигрыш в лотерею, на пожертвования сердобольных инопланетян, в конце концов. В "Locomotion" же с легчайшего уровня сложности игрока приучают к суровой правде — бесплатных пирожных не бывает.

Ставка составляет примерно 10% в год, причем взыскивается немедленно — вы еще не успели ничего приобрести, а капиталы уже утекают сквозь пальцы в тугие банкирские кошельки. В принципе, дозанимайте сколько угодно, только следите, чтобы кредиты окупались — т.е. доход покрывал проценты.

На какие кнопки жать? Посмотрите на окно общего обзора (Status Window), а в нем переключитесь на финансовую вкладку (Finances tab). Около суммы займа (строчка Loan) стрелочки вверх и вниз. Вот ими и регулируйте, только не увлекайтесь.

А потом... Потом "разделяйте и процветайте". Не всегда побеждает богатейший — скорее выиграет талантливый, но бедный. В качестве примера — российский посол в Турции, который при скудном бюджете на подкупы чиновников (как потратились англичане и французы — вспомнить страшно) направил турок в желаемое Империей русло.

Так что не отчаивайтесь — и обязательно разорите конкурентов. А там, глядишь, сами не заметите, как будете щелкать экспертные карты как орешки.

МАТЕМАТИЧЕСКАЯ ПРИБЫЛЬ

Исходные коды мастодонтов ранга "Doom III" засекречены так, как не снилось никаким агентам ЦРУ или МОССАДа. Прибыль, пожалуй, посильнее красоты — в смысле, влияет на неокрепшие умы дельцов, как кованный молот на песочный домик. Вам же, как игрокам, позарез понадобится формулы, по которым определяется, сколько же вам заплатят. Увы, когда встречаются интересы электронные и реальные — побеждает очевидное, так что не видать нам их, как своих ушей, мои бедные братцы-кролики. Однако кое-что легко выясняется эмпирическими способами. Посмотрим, что.

К сожалению, не так много, как хотелось бы, но информационный штиль вынуждает высказывать приблизительные правила. Их пять.

Во-первых, подсчитайте, сколько клеточек между одним вашим клиентом и другим. Как? Включите сетку (Grid), на ранних пропагандистских иллюстрациях (когда игру еще не издали) она хорошо видна. В лексиконе разработчиков (читай — Криса Сойера, и я, как вы заметили, часто упоминаю его имя) составные ее части названы "land blocks" (дословно — "ландшафтные блоки"), запомните на всякий случай. В общем, чем дальше — тем дороже.

Во-вторых, чем быстрее — тем веселее заплатит наниматель. Мне показалось, что с пропитанием и пассажирами суммы колеблются как-то резко, на минуту позже — и куда меньше положишь в кошелек. Кроме того, с этой парочкой вы,

вероятно, намучаетесь вдоволь — ясно, что хлеб сохнет, яйца тухнут, а опоздавший на свадьбу или на похороны человек не особенно расщедрит, так что будьте бдительны и уделяйте им первостепенное внимание.

В-третьих, на отдельных картах замечены настоящие Клондайки — доллары текут на них хрустящей рекой. Иногда их несколько. Многие игроки соглашаются на негласный договор с соперниками — вы на одних, они на других. Сильнейшая ошибка! Запомните, а лучше — запишите, что к богатейшим кормушкам вы должны подсоседиться обязательно, сколько бы компаний вам ни противостояло. Конкурировать, конкурировать, и еще раз конкурировать. Точка.

В общем, зловредность — одна из выгоднейших политик в этой игре. Постепенно переходите на "хоть чуть-чуть, да откушу".

В-четвертых, следите за очередными изобретениями плодотворных ученых. Постепенно как транспорт, так и покрытие совершенствуются, так что чем быстрее вы переоборудуете маршруты — тем лучше. Я не в смысле, что вы должны впрягаться в банкирскую кабалу и с высунутым языком затеять стройку века, нет. Выбирают кандидатов по вполне ясным критериям.

Сначала меняйте тот транспорт, что дышит на ладан — его и без то-

го пора менять, а тут еще так удачно подвернулись экземпляры, только-только воплотившиеся в реальности. Когда конкурируете на маршрутах, то осмотритесь и выясните, где новинками точно потесните соперника, а затем действуйте. Ясно, что сортируются однотипные случаи по прибыльности. Остальное — в последнюю очередь.

В-пятых, чем старше транспорт, тем он убыточнее. Рано или поздно маршруты с древними драндулетами элементарно перестанут окупаться. Единственный выход — срочно заменить их, если работа приносит высокий доход, или уйти с этого участка и, поднакопив наличности, вернуться. Но, строго говоря, ни того, ни другого грамотный игрок допускать не должен.

В общем, соблюдайте эти пять простых правил, и со временем обратитесь в гуру. Но только не надейтесь, что они — панацея от всех бед, вовсе нет. Это только азы мастерства. Но истинные гроссмейстеры "лично составляют походные карты".

МОРГАН И РОКФЕЛЛЕР В ОДНОЙ УЗДЕЧКЕ

Во Франции или, скажем, Германии семейное предпринимательство — это костяк экономики и львиная доля бюджета. Значит, малый бизнес сильно развит. Тем не менее, заработать на хлеб с маслом в

СУДЕЙСКАЯ ВАКХАНАЛИЯ

Я куда ни заглядываю, постоянно натыкаюсь на тех, кто желает оценивать идеально объективно, как говорится, "по гамбургскому счету". По моему мнению, полностью точно вам сообщат, чего вы стоите, только на небесах. Но в данной конкретной игре — Performance Index (кратко — PI).

Во-первых, рейтинг повышается экстенсивно, а не интенсивно — т.е. не плавно, а рывками. Причем примерно 30-40% достигаются очень легко, а затем он растет медленнее, до тех пор, пока повысить его и на 1% — значит, существенно расширить империю.

Во-вторых, по сути, он — это только сумма двух параллельных рейтингов, по 50% процентов каждый. Поэтому вы, вероятно, решите, что PI поднимается как-то нелогично, в нем чередуются легкие и сложные участки. Как вы понимаете, так считать неправильно — скорее уж что-то не так в вашей корпорации, раз рейтинги поднимаются не одновременно, а последовательно.

Крис Сойер, наверное, считает, что он надежно спрятал графики составных частей PI. Нет, это не так. Несмотря на то, что их переименовали, вы легко посмотрите на них. Обратитесь к разделу "Морган и Рокфеллер в одной уздечке". Итак, раскрываем карты.

$[Performance Index] = [Проценты за объемы] + [Проценты за транспортные доходы]$

$[Проценты за объемы] = [Неизвестная часть формулы] * [Транспорт в месяц] * [Километры в месяц]$

$[Проценты за транспортные доходы]$ увеличиваются, когда чистая прибыль от транспорта повышается.

$[Транспорт в месяц]$ — сколько единиц всех товаров суммарно вы перевезли в месяц

$[Километры в месяц]$ — сколько клеток миновали ваши транспорты за месяц суммарно.

Таким образом, точно известно, почему ваш рейтинг резко и внезапно падает. Скажем, вы перекалифицировались с коротких дистанций на длинные или предпочли перевозить дорогие товары маленькими партиями вместо сотен тонн дешевых. Конечно, сбалансирован и PI, но чем выше в эту гору — тем сложнее, а значит, вполне возможно, что вы рассчитывали подняться, а вместо того чуть потеряли.

Но перегибов нет и здесь, выходит, что чаще всего за прилагаемые усилия вознаграждают, а не ругают. Так что не обращайтесь внимания на маленькие неточности, а развивайтесь — и ни один даже самый предвзятый ИИ не посмеет признать вас победителем.

одинокую, конечно, довольно легко, но на рябчиков в имбирном тесте — никогда. А качественно проложить железную дорогу по смете — как организовать тысячу званных аристократических обедов. Выходит, что на игровой арене коротышки не представлены — пришла пора для по-настоящему сильных корпораций, в число которых входите, между прочим, и вы.

Чтобы подробно рассмотреть конкурентов, приходится немного побегать по разномастному меню. Чтобы открыть окно реестра компаний (Companies List Window), щелкните на портрете владельца на экране общего обзора (Status Menu), затем — на список компаний (Companies List). Насладитесь желанным окошком, а после мы почтаем вперед, благо перед нами целых шесть вкладок.

Распишем их слева направо. Крайняя из них скрывает любопытную информацию. На ней игрок сравнивает себя с остальными компаниями. В принципе, обращать внимание стоит только на PI (Performance Index) и чем соперник ныне занят (столбец Status), но интересны и остальные — сколько стоит корпорация-соперник (в миллионах долларов, иногда доходит до астрономических сумм — один раз в столбец затесался даже миллиард сто двадцать пять миллионов, словом, чтобы прочувствовали значимость) и ее имя (изредка Крис стебался над известными марками). Рядом с PI указан титул этого ИИ, а стрелочка показывает, поднимается показатель или падает.

На следующей вкладке вездесущий PI рассматривается уже подробнее и нагляднее. В частности, типичным экономическим графиком. Справа от него перечислены компании, им присвоили по цвету. Ясно, что разработчики — это не сторонники абстрактного юмора, а вполне компетентные профессионалы, поэтому определить этой табличкой, какая линия кому принадлежит, легче всего. На всякий случай кривые подсвечиваются, когда на их имя корпорации передвигают указатель мыши.

Еще две вкладки содержат другие графики. В целом, они аналогичны как друг другу, так и первому — табличка компаний, линии, цвета и прочая. Я бы предпочел, чтобы на одном экранчике вольготно располагался переключаемый график, не на многих — по одному статичному, но это дело вкуса... В общем, на втором соотносятся объемы грузоперевозок разных

компаний, а на третьем ситуация чуть сложнее — он, примерно, как предыдущий, но учитывается и расстояние от одного клиента до другого. Объективнее и чаще востребован.

Затем к нам бодрым шагом подбегает четвертый график на пятой вкладке. Оказывается, алгоритмы игры скрупулезно отмечают, сколько когда стоили компании, а точно отображают эту важную информацию кривые. Честно говоря, я за многие игры почти не заглядывал на этот экран — разве что довольно вспоминал, как и когда разорил конкурентов. Однако кто-то, вероятно, сочтет его полезным.

А вот на седьмой вкладке вы обоснуетесь надолго, и изучать будете не в пример чаще. Великолепный график. Торжественные эпитеты подобраны не случайно — на нем указано, сколько вам перечислят долларов, перевези вы груз за столько-то дней. Конечно, приблизительно, но и так этот экран очень помогает.

По умолчанию принято, что транспортируем мы на десять клеток сто единиц. Особенно присмотритесь к нижней его части — чтобы ноль долларов ноль центов за доставку срочных телеграмм через два с половиной года вас не особенно разочаровал. Что еще? По горизонтальной оси — дни, по вертикальной — сумма, а как работать с координатной плоскостью, вы прекрасно знаете и без меня.

Последняя вкладка — это что-то отдаленно напоминающее пьедестал почета. Сотрудники Книги Рекордов Гиннеса, похоже, сопровождают любой состав, самолет или пароход, чтобы отметить, как быстро он поехал/поплыл/полетел. И указывают в соответствующем окошке, когда поставили рекорд, какая компания обошла соперников, а заодно прилепят рядом цветное фото директора. Вот только зачем — тайна сия великая есть...

КУРСЫ ПСИХОАНАЛИТИКА

Искусственный интеллект (кратко — ИИ) — болевая точка почти всех игр. Игроки непременно помянут дурным словом "этих ботов", поругают "тех генералов". Главное — логически предсказать, что предпримет соперник, явно невозможно. Но только не тогда, когда его скриптовые схемы составлял Крис Соьер — он выставил против нас "живых людей". Пусть не очень совершенных. Но ИИ отныне не безлик.

Во-первых, он характеризуется портретом. Знаете, колоритные мордочки — это, пожалуй, единственное, за что сред-

ний пользователь похвалит художника. Чуть карикатурные, но, несомненно, качественные и с разными выражениями. Однозначный плюс, а за то, что по ним легко определить, что предпримет конкурент — двойной плюс.

Во-вторых, три десятибалльных параметра, что раскрывают характер соперника — ум (Intelligence), жесткость (Aggressiveness) и конкурентоспособность (Competitiveness). Посмотрим, на что они влияют.

Ум. Расплывчатая и вместе с тем очень важная характеристика. Чем ум выше, тем лучше ИИ анализирует обстановку и правильнее составляет маршруты, быстрее реагирует на научные исследования — в общем, переименовать бы его в безупречность. Он растет — ошибки сокращаются, пока не исчезнут вовсе.

Жесткость. Жесткие конкуренты отнюдь не медлительны, скорее наоборот. Они склонны рисковать, играть ва-банк, ставить все на карту. Такие не осторожничают, рассовывая по швейцарским банкам миллионы — до последнего цента вкладываются в дело. Расширяются с ошеломляющей скоростью. В принципе, подобная тактика — обычно ключ к победе, но где вы видели палку с одним концом?

Конкурирование. Соперники разные. Одни предпочитают неторопливо расширяться в отдаленных краях, поднакопить наличности, а потом, твердо встав на ноги, расправиться с остальными компаниями. Активны ли они или нет — другой вопрос, но ссориться не любят. А иные только-только наладят единственный маршрут, так сразу сражаются и досаждают конкурентам. У первых параметр едва ли не нулевой, у вторых — заоблачный.

В общем, идеальный соперник... Догадываетесь, кто? Правильно. Деятельный идиот. Жесткий кретин — это нечто. С каким рвением он строит мосты в тысячу миль, не подозревая, что построить порт — в разы дешевле!.. А как склонный к конкуренции (диагноз) дебил растрчивает бюджет, чтобы посоревноваться с вами тогда, когда отхватит максимум процента рынка!..

Но такие встречаются исчезающе редко. Итак, по уму решайте, опасен ли конкурент. А по остальным — как именно опасен. Сыграв разнообразных партий 15, вы научитесь на глазок определять характер. Следовательно, познать врага — значит победить его.

Все номера МФ

Информация

о свежих выпусках

Архив

журнальных статей

Содержание

номеров и дисков

Удобная навигация

Журнальный

рубрикатор

Тематический

рубрикатор

Каталог

фантастических проявлений

"Фэнтези и фантастика во всех проявлениях"

Интернет-бонусы

Расширенные

версии статей

Общение

на форуме

Опросы

и хит-парады

А также

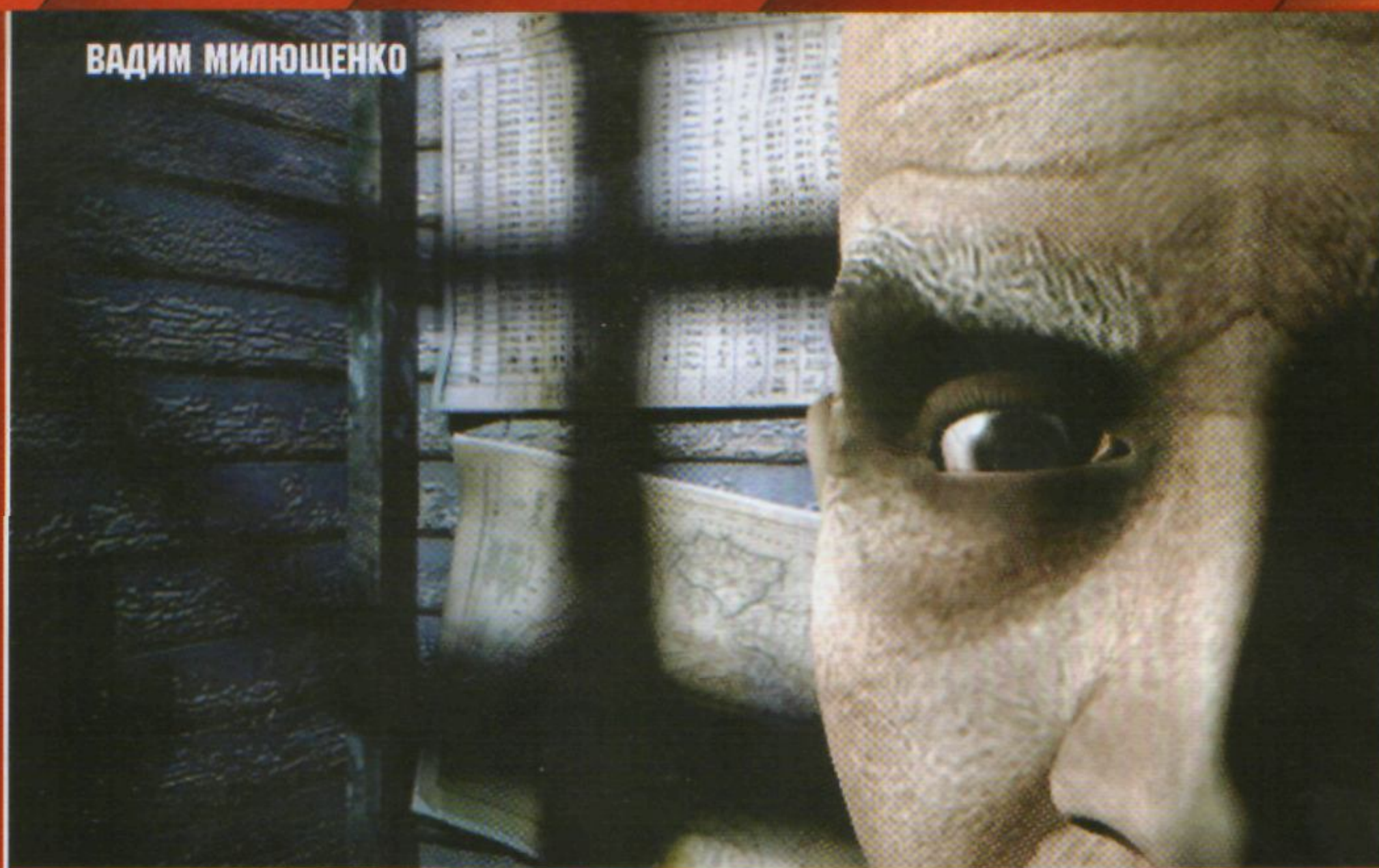
Интернет-магазин

Как стать автором

Информация о подписке

WWW.MIRF.RU

ВАДИМ МИЛЮЩЕНКО



Dark Fall: Lights Out

Я всегда с подозрением отношусь к играм, сделанным стараниями практически одного человека. Как правило — такое возможно в shareware-отрасли, но никак не во "взрослой индустрии". Мои сомнения вырастают в геометрической прогрессии, когда я узнаю, что речь идет о квесте. И огромным компаниям в последнее время все реже удается создать качественный, литературно осмысленный продукт, что уж говорить о борцах-одиночках. Ведь здесь нужны глубокие познания не только в программировании, анимации и дизайне, но и умение создать мало-мальски приемлемую музыку, головоломки и, что для квеста, пожалуй, самое главное — захватывающий сюжет и атмосферу. Моя уверенность пошатнулась два года назад, когда кудесник Джонатан Боукс выпустил один из лучших квестов того периода — "Dark Fall". Критики и игроки приняли проект на ура, не скупясь на хвалебные комментарии, положительные рецензии и всяческие "Наши Выборы", "Платиновые Кандалы" и "Гипсовые Костыли". Для игры с сомнительным бюджетом это был колоссальный успех, а имя Джонатана навсегда попало в летописи квестовой индустрии.

Но импозантный деятель не остановился на достигнутом. И вот сегодня нам предлагается оценить новое детище мастера — "Dark Fall: Lights Out". На этот раз проект может похвастаться улучшенной графикой и приемлемым музыкальным сопровождением. Видимо денег, выданных издателем (между прочим, эту нелегкую ношу взвалила на свои плечи The Adventure Company), наконец хва-

тило на то, чтобы подключить к проекту неплохих программистов и аниматоров. Но главную роль все еще продолжает играть Джонатан. Именно он выступил главным сценаристом проекта, а также автором всех головоломок и диалогов. Со своей частью игры он справился настолько блистательно, что даже после третьего прохождения "Dark Fall: Lights Out" ее хочется исследовать еще раз, выявить малейшие нюансы сюжета, проникнуть в суть характера главного героя.

На данный момент это, безусловно, один из лучших квестовых проектов. Интересно, что будет, когда у Джонатана появится действительно серьезный бюджет и грамотная команда? Быть может, мы наблюдаем за рождением личности уровня Бенуа Сокаля или Джанет Дженсен? Думаю, в ближайшие два года мы найдем ответ на этот вопрос. Его подскажет нам

сам Джонатан — человек-оркестр, создавший квест, способный по-настоящему напугать вас...

УПРАВЛЕНИЕ И ИНТЕРФЕЙС

Управление в игре классическое — наш старый знакомый пиксель-хантинг. Вверху игрового экрана расположено функциональное меню: загрузить, сохранить. Внизу отображается содержимое вашей дорожной сумки. На этом я хотел бы остановиться поподробнее. Дело в том, что игра, являясь проектом в значительной мере нелинейным, порою требует наличия того или иного предмета в дорожной сумке. Это значит, что вам нужно подбирать абсолютно все, что встретится на вашем пути. И не факт, что это будет использовано в ближайшем будущем. У меня был случай, когда одна вещь, найденная в самом начале игры, была использована только в финале.



→ Призрачные улицы города... Где-то здесь находится дом главного героя.

ЖАНР

квест

СОЗДАТЕЛИ

XXV Productions

НА ЧТО ПОХОЖЕ

Dark Fall

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

PIII-700 MHz, 128 MB, 16 MB video

СКОЛЬКО ДИСКОВ

1 CD

МУЛЬТИПЛЕЕР

нет

САЙТ ИГРЫ

www.xxvproductions.co.uk/darkfall2

Рейтинг

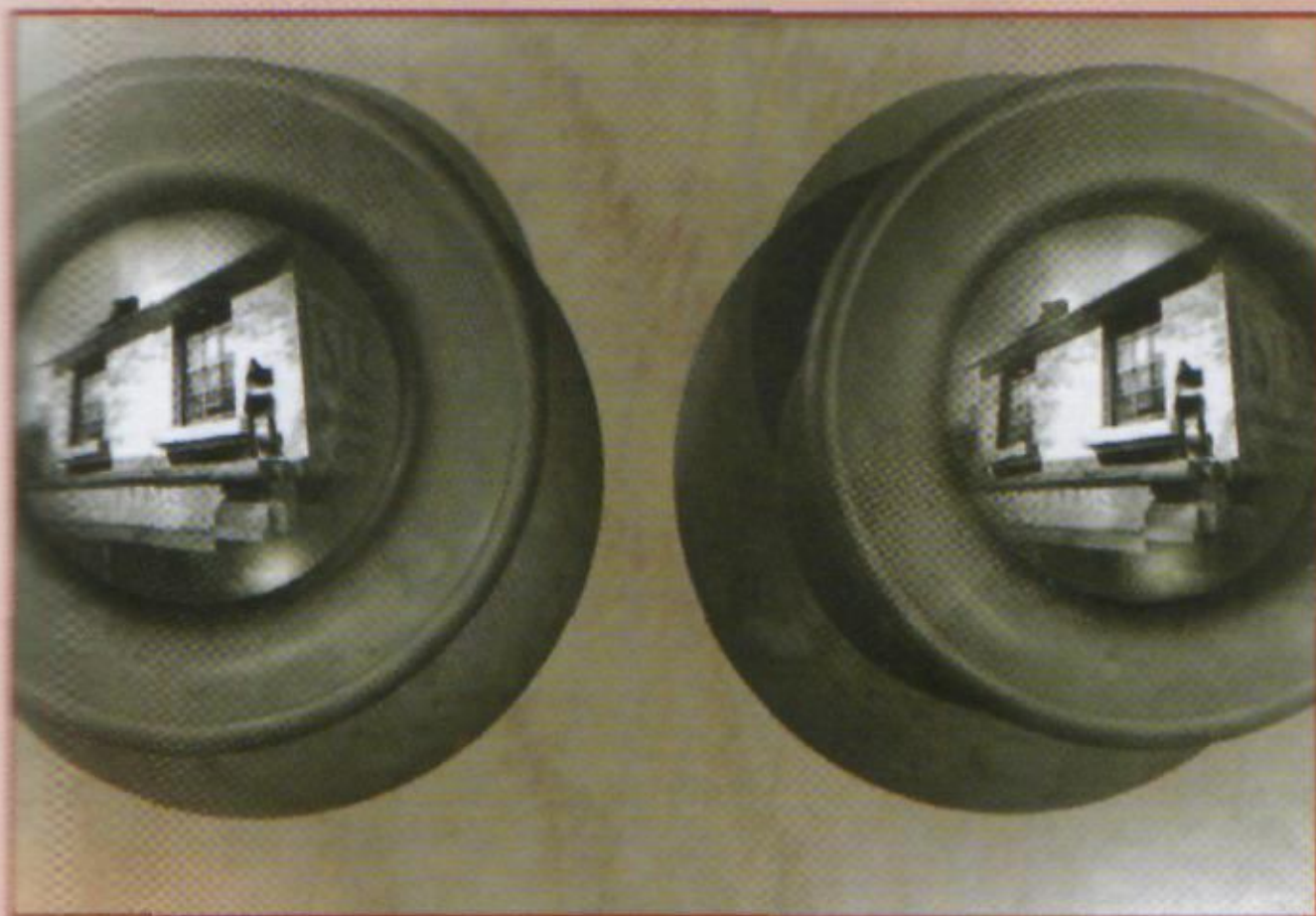


Теперь давайте поговорим о сохранениях. Вам надо будет создать специальную папку. Для этого нажмите "сохранить" — вам предложат указать папку, куда будут помещаться файлы сохранений. Я настоятельно рекомендую назвать эту папку по-человечески: Dark Fall, Dark — вариантов уйма. Главное, чтобы она не была по ошибке удалена с вашего компьютера. Поверьте, судя по заявлению игроков в сети, это у них происходило чересчур часто.

Теперь — что касается всяческих письменных источников, разбросанных по всей игре в неимоверном количестве. Если вы хотите проникнуть во все тонкости сюжета, вам просто необходимо их прочитать. Сложность английского языка в печатных материалах высокая, но, поверьте, без них понять суть игры практически невозможно.

Кроме того, дабы продвигаться дальше, вам просто необходимо постоянно рассматривать всевозможные рисунки и схемы. Это будет обогащать ваши знания о маяке и тем самым продвигать вглубь сюжета. Кроме того, только таким способом можно продвигаться дальше по игре. В противном случае, вам придется топтаться неизвестно сколько на одном месте.

И последнее: так как сюжет игры не линейный, то, что вы здесь прочитаете — один из возможных вариантов прохождения. Не утверждаю, что он оптимальный, но заверяю вас, что приложил максимум усилий, чтобы вы могли увидеть строгую сюжетную цепочку. Понять ее можно разве что со второго или даже третьего прохождения игры. Поэтому выстроить логически наиболее верную цепь событий — дело весьма сложное и неоднозначное. Я хотел бы также высказать признательность моему иностранному коллеге MacR за содействие в поисках секретных мест игры. Ну, а теперь откиньте все свои заботы — мы начинаем погружение в ужас... И, как бы банально оно ни звучало — удачи вам, она не будет лишней!



➔ В странном приборе видны окна таинственного дома.

ПРЕДИСЛОВИЕ

ЗАПИСЬ В ДНЕВНИКЕ БЕНДЖАМИНА ПАРКЕРА

24 апреля 1912 года

Дорогой дневник! Наконец я нашел несколько свободных минут, чтобы написать о том, что произошло со мною за последние несколько месяцев. А произошло немало: я окончил Оксфордский картографический факультет и был принят на работу младшим картографом в соответствующее ведомство при министерстве образования. Я так долго ждал этого, что когда декан вручал мне диплом, чуть не упал в обморок. Это ведь страшно представить — пять долгих лет сложной учебы оказались позади. И даже выпускные экзамены не показались таким уж тяжелым испытанием — сколько их было у нас за эти годы, а?

Положительные рекомендации педагогов позволили мне без особого труда найти работу в министерстве. Им как раз нужен был начинающий картограф, способный выверить карты близлежащих территорий. Даже не верится, что я получил столь престижную работу. Платят, конечно, не очень много, но, с другой стороны, у меня будет шанс проявить себя и значительно повысить свой профессиональный уровень. Думаю, меня ждет определенный успех в этой сфере. Я уверен в этом!

26 апреля 1912 года

Не прошло и нескольких дней, как начальство приняло решение послать меня в первую в моей жизни командировку. Мне предстоит выверить старые карты небольшого городка Тревортана и прилегающей к нему территории. Если за последние десятилетия там произошли какие-нибудь изменения, то мне нужно будет аккуратно их записать и предоставить впоследствии начальству. Думаю, они хотят издать отредактированный и обновленный справочник — «Все города Англии». Надеюсь, у меня хватит умений и сил, чтобы сделать эту работу в наилучшем

виде. Как-никак, это мое первое задание.

28 апреля 1912 года

Уже день как я занимаюсь исследованиями города. Атмосфера меня удручает. Здесь слишком тихо, как-то неестественно спокойно. За день я не встретил ни одного ребенка — неужели такая ситуация во всех провинциальных городах? Или это после жизни в Лондоне мне кажется, что жизнь здесь течет в замедленном ритме?

Сегодня увидел на небольшом островке маяк. Интересно, а почему он до сих пор не внесен на карту? Судя по заявлениям горожан, он находится здесь уже не одно десятилетие. Поговаривают, что остров, где построен маяк, был проклят когда-то суровым императором потустороннего мира. И с тех пор никто не стремится попасть на этот островок в темное время суток — все верят, что назад вернуться уже не получится. Я, конечно, не верю во все эти байки, а потому сегодня же отправляюсь туда. Думаю, на рассвете я достигну острова и смогу внимательно осмотреть древнее строение. Как-никак, а ведь нужно внести его в отредактированную версию карт?

30 апреля 1912 года

Вчера ночью на город опустился густой туман. К сожалению, я так и не смог попасть на остров — никто из местных жителей не согласился отправиться туда в полнолуние. Это, судя по их байкам, самое неудачное время для встречи с дьяволом. Смешные — они верят во все эту чепуху! Кроме того, потух маяк. Почему — никто не знает, но страшно другое — из-за тумана будет сложно избежать катастрофы на воде. Я искренне волнуюсь за людей, находящихся сейчас в море.

Сегодня мне удалось упросить одного рыбака доставить меня на остров. В обмен на его помощь, я пообещал сделать все возможное и невозможное, чтобы маяк вновь начал функционировать. Наконец-таки мне удастся осмотреть эти ранее неизученные территории. Думаю, начальство будет в восторге!



➔ Путешествие к маяку полно древних легенд и преданий.

ДОРОГА К МАЯКУ

1912 год. Тревортан

В который раз за последние несколько дней мне приснился кошмар. На этот раз я видел людей, бродящих вокруг маяка в поисках новых жертв. Я даже не уверен, что это были люди — может, какие-то демоны или привидения? В дверь постучали.

— Кто там? — спросил я, поднимаясь с кровати. — Войдите.

В ответ тишина. Я отворил дверь — никого. Странно все это — ночью я слышал какие-то голоса, доносящиеся с улицы, но когда посмотрел в окно, никого не увидел. И вот теперь повторилось практически то же самое. Выйдя во двор, я осмотрелся. Никого.

Что же, видимо, кто-то очень хочет, чтобы я поскорее убрался отсюда. Иначе к чему все эти шутки? Я вернулся в комнату. Перед уходом нужно внимательно все осмотреть — мало ли что забуду, потом будет некогда возвращаться. Я изучил карту Корнвала, железнодорожных путей, рассмотрел различные наброски картин, аккуратно сложенные на верхней книжной полке. В старой, покрытой пылью папке я обнаружил две старинные карты этой местности — ни на одной из них маяка нет. Странно это все! Возможно, ответы на свои вопросы я смогу найти у доктора Роберта, поселившего меня в этом домике? Думаю, он сможет мне многое рассказать о здешних местах.

Я вошел в дом доктора. Свет был погашен и я практически ничего не мог видеть.

— Доктор, вы здесь? — спросил я, но ответом мне стало лишь эхо.

Интересно, куда это он мог отправиться в столь поздний час? Возможно, кому-то понадобилась его помощь — в здешних местах помощь доктора может быть не лишней. Особенно, если учитывать тот факт, что местные жители верят во всякие паранормальные явления. Я внимательно изучил дом доктора: рассмотрел искусные картины, прочитал его записи.

Выйдя в сад, я подошел к пруду и обнаружил здесь несколько по-

меток, оставленных кем-то. Возможно, доктором, а быть может, и совсем другим человеком. Очевидно одно: кто-то пытался избавиться от этих записей и у него это почти получилось.

Я вернулся в дом. Подойдя к столу, я обнаружил на нем неизвестную игрушку. Вскоре я понял, как она работает. С помощью специального рычага можно изменять картинку в объективе. Так я и сделал — моему взору предстал рыбак. Что ж, ничего примечательного...

Прочитав несколько рецептов госпожи Агни и записки доктора, касающиеся таинственного маяка, я вышел из дома. Судя по всему, слугитель Гиппократ сам побаивался этого места, видел в его географическом расположении какой-то тайный смысл. Неужели здесь все помешаны на оккультизме?

Выйдя из дома доктора, я отправился к чулану. Видимо, построен он был наспех и за очень скромные деньги: древесина прогнила, краска уже давно облупилась — не в пример шикарному дому доктора. Подняв ржавую щеколду, я вошел в темное помещение.

Единственная комната кладовой производила гнетущее впечатление: горы пыли, огромные покрывала паутины во всех четырех углах и куча коробок. Я, конечно, понимаю, что рыться в чужих вещах некрасиво, но, что поделать — судьба принуждает. В одной из коробок меня поджидал сюрприз — тайный дневник! Я веду точно такой же, и уж никак не хотел бы, чтобы кто-нибудь его прочитал. Но ситуация такова, что без этого, возможно, мне не удастся выяснить причину столь долгого невнесения маяка на карту. Для современной картографии это был бы неплохой урок, а мое начальство порадовалось бы, прояви я инициативу с восстановлением исторической справедливости.

В дневнике было написано, что к маяку следует подземный туннель. Кроме того, здесь было отмечено, что до сих пор не установлено, кто и при каких обстоятельствах начал строительство маяка. Местные жители склонны считать ост-



ров, где расположилось здание, проклятым. Виною всему своенравный характер здания — он зачастую переставал работать в самые напряженные судоходные дни. Из-за этого уже погибла не одна сотня моряков, напоравшихся в предрассветном тумане на странный, возникший, словно из ниоткуда, остров. Я забрал жесткий диск с секретной информацией и вышел из кладовой. Вот только у меня возник один вопрос: а зачем мне какой-то жесткий диск? Что с ним можно сделать? Этот вопрос для меня пока оставался загадкой.

Теперь пора отправляться к лодке — нужно ведь когда-нибудь попасть на этот таинственный остров! Проходя мимо одного из домов, я вдруг услышал чей-то приглушенный голос.

— Кто здесь? — спросил я с опаской.

— Ах, это вы! — ответил мне незнакомый голос.

Дверь отворилась. За ней стоял доктор Демарион.

— Добрый вечер, доктор! Я вас везде искал. Судя по тому, что мне удалось узнать, маяк более не работает. Не могли бы вы рассказать немного о его истории?

— К сожалению, да, маяк перестал работать несколько дней назад. А что касается его прошлого — то лучше вам этого не знать, слишком там все запутано.

— Ладно, не хотите посвящать меня в ваши тайны — не надо. Надеюсь, за зданием кто-то присматривает? Или оно работает без поддержки людей? — усмехнулся я.

— У нас было трое отважных хранителей огня на маяке, но не уверен, что они все еще там. Думаю, они пропали, как и все их предшественники.

— Пропали?! — удивился я. — Что же, дело принимает скверный оборот. Пожалуй, я отправлюсь на остров прямо сейчас. Моя лодка готова?

— Да, конечно, — ответил доктор. — Я приказал подогнать ее к причалу еще до вашего приезда. Поверьте, мы знаем, как будут развиваться события. Так что мой вам совет — прислушивайтесь к своему

сердцу. И когда оно скажет: "Уходи отсюда", бегите с острова, словно от чумы. Иначе велика вероятность, что вы станете его очередной жертвой.

— Спасибо за теплые пожелания, доктор! — с долей иронии и печали произнес я.

Странный он тип: вроде образованный, умный человек, а верит в какие-то сказки. "Беги с острова, как от чумы", — это он, интересно, про что? Неужели там и правда что-то водится? Нет, бредни — определенно, обычные предрассудки местных жителей.

НА ОСТРОВЕ ТЬМЫ

1912 год. Остров

Лодка медленно подплывала к острову. Еще несколько секунд — и сквозь густой туман начали проступать контуры высокой скалистой местности. Теперь я понимал, почему люди так боятся этого острова — он выглядит так, будто бы здесь поселились разом все самые страшные, кошмарные создания, какие только могут появиться в человеческом воображении. Погасший маяк угнетал — он, словно последний оплот жизни, угас, погрузив окружающее пространство в кромешную тьму. Мрак пришел неожиданно — так, как это принято в голливудских фильмах. Яркая вспышка и вечная тьма. День и Ночь — извечная борьба.

Я начал медленно подниматься к маяку. Он возвышался на высокой отвесной скале, производившей гнетущее впечатление. Лично я не захотел бы работать в таком месте. Пройдя мимо красивого флюгера, я очутился у входной двери в маяк. Достал из дорожной сумки лампу и вошел.

Внутреннее убранство маяка оказалось не намного лучше, чем его старый, потрепанный ветрами фасад. На подоконнике лежал ключ от какой-то двери — видимо, он может мне пригодиться! Теперь можно исследовать котельную, но, к сожалению, мне было бы неплохо добыть еще немного информации, прежде чем попасть в остальные части маяка — мало ли что там может меня поджидать! Поэтому я развернулся и из котельной пошел вниз по ступенькам. Здесь, у подножия арки, я обнаружил странный

рисунк: какие-то корабли, странные символы. Быть может, это какая-то загадка? Определенно, решить ее мне пока не удастся!

Следующим пунктом моих изысканий станет склад угля. В комнате я обнаружил средство внутренней связи. Такими приборами оснащались, как правило, больницы и полицейские участки, но никак не маяки. Что же здесь, черт возьми, происходит? Здесь же я нашел два рисунка. На одном изображен план размещения кораблей, а на другом возле каждого плавательного средства были расставлены определенное количество точек. Если я все понял верно, то с помощью этих рисунков мне удастся запустить котел. А так как рабочих, по всей видимости, мне дождаться уже не удастся, придется все делать самому. Для начала было бы неплохо обогреть помещение — ночью синоптики обещали грозу с порывистым ветром!

Чтобы запустить котел, я подошел к пусковому механизму и установил следующие рычаги: левый рычаг на середину, средний направо, а левый налево. Эта загадка решается просто, если внимательно посмотреть на рисунок расположения кораблей и количество точек на дешифраторе. "Это же элементарно, Ватсон!" — как сказал бы один из моих любимых преподавателей в Оксфорде.

Но подать энергию в котел оказалось недостаточным. Ведь механизм еще необходимо привести в движение! Я вернулся в комнату с углем. Здесь необходимо открыть краны: средний, затем нижний и, наконец, верхний. Разгадка этой задачки также кроется в рисунках кораблей и точек. Меня волнует только один вопрос: затем все так усложнять? Неужели нельзя было просто поставить два рычага? Видимо, это, по мнению проектировщиков, придало бы зданию лишней таинственности. Да уж куда там, и с этой не знаем, что делать!

Вместе с отоплением включился и сам маяк. Ну, что ж, одна из основных задач выполнена — маяк нормально функционирует, а значит, теперь корабли смогут спокойно подплыть к берегу. Угроза массовых крушений ушла в лету. Вот только куда запропастились остальные служители маяка? Неожиданный отпуск?!

Я решил как можно внимательно изучить весь маяк. Мало ли где сейчас могут быть хранители? Вдруг они на чердаке — пытаются запустить механизм? И хотя идея была абсурдной — делать нечего. Голова явно не хотела давать покоя ногам.

Я очутился в комнате с лестницей, ведущей куда-то наверх. Если я не ошибаюсь, в этом здании всего четыре этажа, не считая чердака. На первом я уже побывал. Пришло время подняться на второй. Прочитав книгу происшествий за текущий год и не обнаружив в ней ничего

примечательного, я вошел в комнату, где обычно жили хранители маяка. Внимательно рассматривая все рисунки на стенах и изучая быт хранителей, я поднялся на следующий этаж. Здесь расположилась спальня, где коротали долгие холодные ночи рабочие.

Я с присущей мне скрупулезностью изучил все личные вещи хранителей. Я прочитал несколько писем, найденных возле картины, зеркала, и даже под подушкой! В них шла жаркая, страстная переписка двух, по-видимому, любящих друг друга людей — Беатрис и Джеймса. Одна фраза запомнилась мне особенно хорошо: "Милая Беатрис, у меня такое ощущение, что этот маяк сведет меня с ума. Он — словно зверь, вышедший на охоту — не успокоится, пока не убьет свою жертву". Что хотел сказать Джеймс? Это мог бы прояснить он сам, но только вот куда все подевались? Действительно, весьма запутанная, таинственная, если не сказать больше, история. Надеюсь, с ними все будет в порядке.

Поднимаясь на следующий этаж, я услышал какие-то странные голоса. Быть может, это хранители?

— Кто здесь? — громко спросил я, но в ответ лишь тишина и протяжные завывания ветра. Неужели здесь правда обитают какие-то потусторонние силы?

На третьем этаже оказалось весьма темно, но что поделать — приходилось действовать практически наощупь! Я попытался пройти дальше, но дверь оказалась заперта: требовалось нажать на четыре кнопки в правильном порядке. Сделать это было несложно — правильное решение можно было найти на кухне хранителей. Вначале я нажал первую кнопку, затем вторую, вновь первую, третью, вторую, четвертую, третью и четвертую. Теперь я мог продолжать свои исследования!

Я вошел в комнату Дрейка. Надо разузнать о нем побольше! Дотронувшись до кровати, я вдруг услышал, как открылись какие-то потайные ящики. В них оказались письма доктора к Дрейку, где они обсуждали ситуацию с маяком. Судя по всему, доктор и правда был слегка не в себе. Я посветил фонарем на стену с рисунком. Нажав на вершину утеса, я подождал несколько секунд, а затем совершил то же самое с появившейся из стены кнопкой. В ту же секунду возле кровати Дрейка открылся еще один ящик. В нем лежали какие-то планы, записки и схема дороги от маяка к подземному туннелю. Это может быть очень даже интересным!

Я подошел к шкафу и открыл его. Посветив фонарем я вдруг обнаружил потайную комнату, но дверь в нее пока что была заперта! Что же, попробуем в другой раз. Авось удастся что-нибудь придумать. Я поднялся по лестнице еще выше — здесь находился какой-то нерабочий механизм. До сих пор не

помню, что там нажимал, но эффект был очевиден — какие-то подозрительные, таинственные звуки разливались по всему маяку, но ничего существенного.

С помощью плана, найденного в потайном ящике Дрейка, я решил отправиться на поиски пещеры. Что бы там могло быть? Используя план Дрейка, я внимательно исследовал пещеры. И внезапно перенесся в другое время...

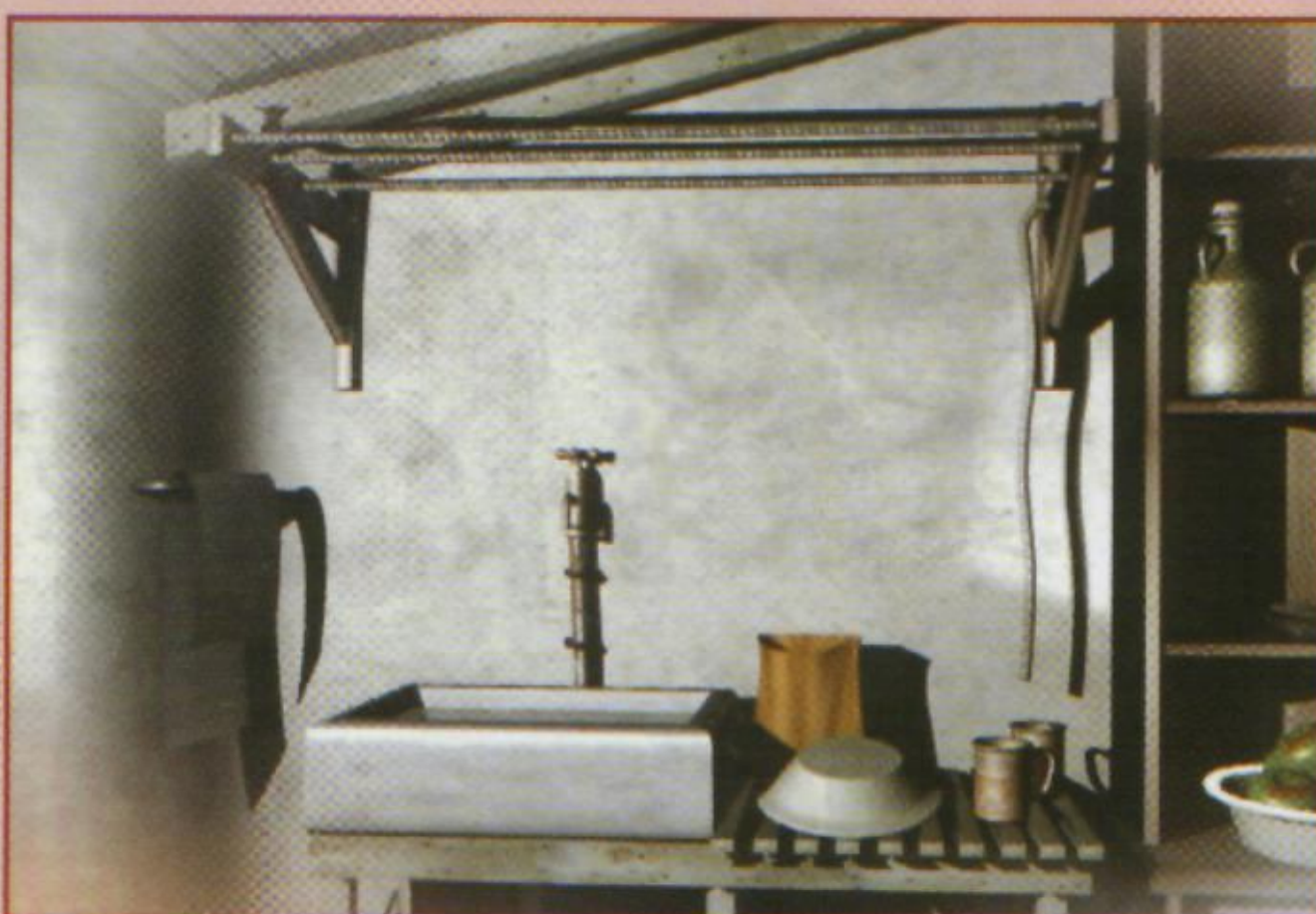
МАХОВИК ВРЕМЕНИ ПЕРЕВЕРНУЛСЯ

2004 год. Остров

Неведомым, поистине волшебным образом я оказался в будущем. Мог ли я подумать, что остров так изменится за сто лет? Определенно нет: теперь это обжитая территория, от былого страха и ужаса не осталось и следа. И куда, простите, делось хваленое проклятие? Я прошелся по острову: здесь появился бассейн, расставлены столики с разнообразной снедью — видимо, шла подготовка к какому-то празднику, рядом стоял телескоп. Как бы мне хотелось посмотреть в него — должно быть, люди сделали серьезный рывок вперед в оптике, раз телескоп теперь умещается в небольшой трубке. Но, к сожалению, пока это осуществить невозможно — нужны деньги, а у меня в кармане только пенсы 1912 года выпуска.

Я внимательно изучил новую карту острова — многие природные объекты исчезли. Должно быть, люди расширяли территорию, постепенно стесывая высокие, неприступные скалы. Раньше это было фантастикой, но ведь прошло сто лет — многое могло в корне поменяться. Интересно, а стоит ли еще мой Оксфорд? Быть может, до сих пор ежегодно выпускает учеников в большое плавание под названием жизнь?

Я вошел в здание международной выставки. Боже, как же здесь чудесно! Внутренний дизайн поражает своей изысканностью и некоей утонченностью. Я бы даже сказал — налетом аристократичности. Я подошел к компьютеру, стоящему на небольшом столике в центре вы-



➔ После того как перед вами появится картинка с птичками, поверните направо — очутитесь в новом месте.

ставочного зала. Вставил жесткий диск и прослушал небольшую историю — теперь уже легенду. Какой-то актер упорно пытался доказать, что маяк — место проклятое, малоизвестное, никому не нужное. Видимо, это какая-то радиопостановка. Мы таким тоже баловались, будучи студентами второго курса. Правда, преподаватели задали нам подготовить пьесу про картографирование. Что из этого получилось — я скромно умолчу, но поверьте, то еще было зрелище.

Пройдя мимо скал, я подошел к пристани. Еще несколько часов назад я прибыл на этот остров. Но то был 1912-й год, а не 2004-й. Пристань с тех пор не сильно изменилась: все те же каменные ступеньки, вытесанные в скале, небольшой деревянный настил и место, где могут причаливать лодки. Я все здесь внимательно изучил: на земле валялся красивый дротик — мастерская работа. Я немного разбираюсь в холодном оружии — отец с детства приучил меня уважать его и любить. Поэтому могу с ответственностью заявить: искусная работа великолепного мастера. Вот только что он тут делает? Кроме того, на стене я обнаружил нарисованную римскую цифру. Что бы это могло значить?

Я вошел в небольшое углубление в горных породах. На стене висел какой-то свиток. Используя

дротик, я достал его. Так-так, посмотрим, что же это такое: "От Бена Диана, 29 апреля 2004 года. Запомни код 5582 — он тебе еще пригодится!"

Кто такие этот Бен и Диана? Ума не приложу. Но код, начертанный на бумаге, я решил на всякий случай запомнить — может, еще пригодится! Лучше перестраховаться!

В кафе я обнаружил еще один рисунок с римской цифрой. Они явно мне понадобятся для дальнейших приключений! Поэтому я принял решение как можно внимательнее их изучать, чтобы в нужный момент память не подвела меня. Я пошел к туалету. Вначале зашел в женский и под туалетной бумагой обнаружил еще одну цифру. В мужском она оказалась под раковиной. Кроме того, здесь же за решеткой валялось несколько монет — неплохой способ подзаработать! Заодно и в телескоп смогу посмотреть!

Кинув несколько монет в щель, я получил доступ к линзам телескопа. Немного поколдовав над оптикой, смог рассмотреть маяк со всех сторон — на одной из сторон обнаружился еще один рисунок с римской символикой! Это уже становится интересным! Что ж, теперь можно и сам маяк изучить — он, должно быть, здорово изменился за прошедшие годы!

Я подошел к двери маяка — она закрыта, но на двери можно ввести код. Что же, должно быть, это уже известный мне 5582? Бинго! Я вошел в магазин сувениров и внимательно здесь все осмотрел. Теперь это туристическая Мекка — место паломничества сотен туристов, желающих узнать во всех подробностях историю с исчезновением трех хранителей маяка. В одной из продаваемых книг я прочитал, что — о боже! — убийцей официально был признан я! Но — как это может быть, откуда такие сведения? Черт возьми, что все это значит — ведь я не мог убить хранителей! Я их даже не видел! Ситуация повернулась на 180 градусов — теперь мне надо попытаться доказать свою невиновность! Новая

цель моих приключений — надеюсь, они не зайдут в тупик!

Я изучил кассу и старую кофельную — здесь теперь есть на что посмотреть! Все мало-мальски ценные исторические объекты были помещены под стекло с сигнализацией. Выходя из помещения, вдруг увидел нечто странное — я иду по улице, кажется, у меня на руках кровь... Да что это все значит? Видения повторялись, еще раз, и еще. Они становились навязчивыми. Я даже не понял, как потерял сознание.

ХОЧУ В ПРОШЛОЕ!

2004 год. Остров.

Придя в себя, я долго пытался понять, где нахожусь. Казалось, еще совсем недавно я изучал старый заброшенный маяк, а теперь передо мной шикарный музей с ресторанами и магазинами. Только спустя полчаса я вспомнил, что каким-то необычайным образом сумел переместиться во времени. Я подошел в камеру и посмотрел на последний снимок — да это же я! Нажав на кнопку диктофона, я услышал часть речи какого-то известного целителя. Внимательно изучив все печатные источники, я уже собрался идти к комнате с углем, как вдруг обнаружил на стене еще одну римскую цифру.

Угля в комнате больше не было — зато есть опрятный стенд, повествующий о том, как когда-то функционировали маяки. Я посветил фонарем на стену и вновь обнаружил очередную римскую цифру. Да сколько же их тут?

Когда я поднимался на второй этаж, откуда-то сверху раздался грубый мужской голос. Это обстоятельство совсем мне не понравилось — что-то здесь творится неладное! Возможно, местные жители правы насчет всех этих призраков? Быть может, они и правда существуют? Я подошел к стене и нажал на зеленую кнопку. Перед моим взором всплыла картина спора двух старых закадычных друзей. Это как-то связано с исчезновением хранителей? Возможно — нужно обязательно запомнить, о чем они говорили. Если я уловил суть правильно, то они спорили по поводу присутствия нечистой силы в этих землях.

Я поднялся на третий этаж. Здесь меня также ждали какие-то нечеловеческие стоны, больше смахивающие на фальшивую игру голливудский актеров. Может, меня кто-то пытается запугать. Неужели нечистые силы и правда не хотят, чтобы я добрался до сути? Поднявшись выше, я обнаружил еще одну римскую цифру. Их количество уже начинало меня раздражать. Никогда не любил математику и все, что с ней связано. Не даром профессор Порткинс всегда говорил, что наука чисел не для меня.

Я вошел в комнату Пола, но его самого мне увидеть так и не



➔ С помощью этого ключа нам откроются дороги как в прошлое, так и в будущее.



удалось — лишь любопытные глаза из-за ширмы внимательно смотрели на меня.

— Ты Паркер! Я узнал тебя! — сиплым голосом произнес мужчина.

— Да, вы правы! — ответил я. — Но откуда вы меня знаете?

— Не важно! Теперь уже ничего не важно! Ты ведь пришел убить меня?

— Убить?! — возмутился я. — Нет уж, это слишком — я никого не собирался убивать!

— А как же те хранители маяка?

— Это все клевета. Я обещаю, что не причиню вам никакого вреда. Поверьте мне.

— Ладно, вот тебе подсказка, — с этими словами мужчина просунул под дверь современный план маяка. — Он будет тебе полезен.

— Спасибо! И, поверьте, я действительно никого не убивал.

— Ладно, буду надеяться, что мне удастся дожить до завтрашнего утра!

Я поднялся на верхнюю башню. Посмотрев в бинокль, я заметил еще одну римскую цифру! А вот и загадка, требующая знания римских цифр. Так, попытаюсь вспомнить, в какой последовательности я их находил. В начале 3, затем 1, далее 4 и в конце 2. Теперь нужно нажать на четыре рычага и установить их на названных уровнях. Кажется, получилось! Слава богу, теперь я смогу благополучно забыть обо всех этих цифрах!

В конверте я нашел кнопку. Теперь пора отправляться в выставочный центр. Здесь я первым делом взял специальный детектор — он должен пригодиться мне в дальнейших приключениях! Этот детектор был специально разработан для того, чтобы выявлять все отклонения от нормы. Благодаря ему я без труда смогу определить присутствие потусторонней силы. Если она, конечно же, захочет ко мне приблизиться!

В центре я нашел радиостанцию. Интересно, что она может мне рассказать? Для начала было бы неплохо ее запустить. Для этого надо поставить в правильное положение три тумблера. Правый должен быть направлен на букву "У", центральный можно поставить посередине, а левый параллельно основанию радиостанции. После этого аппарат начал нормально функционировать. На нем высветились следующие числа: 120, 180, 020. Если дотронуться до специальных экранов, то можно увидеть различных призраков. Вот только это фальсификация или реальность? Кажется, все начало медленно перепутываться у меня в голове.

Я вышел из центра и спустился в подвал. Здесь на земле зелеными красками был вычерчен какой-то совершенно непонятный мне символ. Теперь нужно вернуться в маяк. Кажется, я знаю, как мне вернуться назад в прошлое! Для этого я активировал картинки со старыми изображениями комнаты хранителей, кочегар-

ки и третьего этажа. Яркая вспышка света перенесла меня в 1912 год!

ЗАГАДКИ ОСТРОВА ОТКРЫВАЮТСЯ!

1912 год. Остров.

Я вошел в кочегарную. Здесь на стене располагалась очередная картина, являющаяся телепортом. Благодаря ей я мог переместиться почти что на четыре тысячи лет назад. На втором этаже я наткнулся на книгу полетов. Здесь мне было необходимо отметить цифры 1, 6, 0 в первом ряду, 1, 4, 0 во втором, 0 в десятом, и 9, 0 в тринадцатом.

Пока я шел к комнате хранителей до меня доносились звуки буйства призраков. Если честно, кровь стыла в жилах, но, я смог перебороть свой страх и продолжить приключения. Изучив внимательно коробку и ее содержимое в комнате хранителей, я посмотрел на стену — еще один телепорт в прошлое. По всей видимости, маяк был своеобразным связующим звеном между тремя измерениями. Пройдя немного дальше, я натолкнулся на какой-то странный желтый символ — такой же, только зеленый, я уже видел в одной из пещер.

Я вошел в следующую комнату. Чтобы пройти дальше, необходимо открыть кодовый замок. Правильная комбинация — 1, 2, 1, 3, 2, 4, 3, 4. Вы даже не представляете, сколько мне пришлось помучиться, чтобы отыскать эти цифры. К сожалению, расшифровка кодовых замков никогда не была сильной стороной моего ума.

Осветив шкаф фонарем, я нашел очередной замок. Открыть его не составило особого труда. Правильная комбинация — "R 3782" получается из простых математических действий над годами рождения Вильяма и Катрины. В шкафу располагался еще один телепорт в древность. Что ж, пора отправиться в далекое прошлое!

Первым делом я детектором проверил яйца какой-то древней птицы — показался третий символ, похожий на предыдущие два. Теперь он был синего цвета. Дальше детектором же я проверил каменные столбы — высветились числа 110, 150, 180. На одном из столбов проявились древние начертания, сделанные, по всей видимости, первыми поселенцами. Я вошел в пещеру.

Используя детектор, я вновь услышал таинственные голоса. Они предвещали скорую смерть всего живого. Возле одной из скал я нашел диск с информацией. И это в 2000-м году до рождества Христова? Теперь пора было навестить древнее поселение. Проверив детектором камыши, я смог вернуться в 1912 год. Отсюда я сразу же переместился в 2090 год нашей эры. Технология шла семимильными шагами.

Я вошел в пещеру. Вдруг по ней разнеслись детские голоса. Они



стихли так же быстро и неожиданно, как возникли. Я пролез через дыру в стене и очутился в комнате, заваленной динамитом. Неподалеку лежал взрыватель. В одной из коробок я обнаружил лазер. Внимательно изучив окрестности и прочитав все печатные материалы, я с помощью лазера открыл стальные ворота. Включив фонарь, я прошел внутрь.

Пройдя через несколько дверей я очутился в клинике. Открыл шторы одной из палат и, воспользовавшись детектором, обнаружил потайную надпись — "20 апреля 1990 года, пять минут первого".

Внимательно все изучив, я вышел в холл. Нажав на настенную панель, я получил информацию про грядущую смерть всего живого. Опять меня кто-то пытается запугать? Я проверил комнаты хранителей. Для этого было достаточно нажать зеленую кнопку. В одной из комнат я нашел пленку.

В основной комнате я обнаружил очередную комбинацию цифр — 391865. Здесь тоже было необходимо нажимать зеленую кнопку, чтобы продолжить свои исследования. В первой комнате я попытался с помощью ремонтника починить робота, но, увы, тщетно. В последней комнате я нашел множество писем, книг и интересных аудиозаписей, касающихся маяка. На одной из полок обнаружил ключ.

Открыл с помощью ключа исследовательскую лабораторию, но пока здесь делать особо нечего. Осмотрев кухню, я решил отыскать транспортеры в прошлое. Всего их два: открытка и записка.

Теперь нужно снять отпечатки пальцев с кружки. Для этого я воспользовался ультрафиолетом, а затем вывел изображение на пленку, отсканировал его и ввел в компьютер. Результат не заставил себя ждать! Кажется, пора вернуться в 2004-й! Для этого я воспользовался силами открытки!

В исследовательском центре я просмотрел содержимое диска, найденного в глубокой древности. Здесь очень хорошо описано, как собрать робота. С этой ценной информацией я вернулся в будущее.

Для того чтобы робот заработал, пришлось нажать следующие клавиши: розовую, зеленую, ярко-красную, голубую, желтовато-оранжевую.

Я вернулся в 2090-й год до нашей эры. Пора разобраться с главной загадкой этого острова. Она расположена в пещере!

Вверху введем время: 00.05. 20/04/90

Координаты x: 160, 140, 090

Координаты y: 120, 180, 020

Координаты z: 180, 110, 150

И теперь осталось только внизу расположить в порядке нахождения четыре символа. И тут вдруг...

ПОСЛЕСЛОВИЕ

ЗАПИСЬ В ДНЕВНИКЕ БЕНДЖАМИНА ПАРКЕРА

Дата и год не указаны

Моя душа попала в рабство этого маяка. Я не верил басням местных жителей. Как же я теперь жалею об этом. Моя жизнь превратилась в ад. Был ли у меня выбор, или судьба сама распределилась моей жизнью? Я не знаю. Точнее — не уверен, что "знание правды" принесет мне когда-нибудь покой или умиротворение. Мне сложно дышать, тяжело жить — маяк высасывает из меня все силы, день за днем, год за годом, тысячелетие за тысячелетием. Я стал его игрушкой, маленькой покладистой куклой, с которой можно сделать все, что угодно. А сам он простоит еще не один десяток лет, привлекая к себе все новых жертв, наивно думающих, что идут на простую экскурсию. Прошу вас, будьте осторожны при выборе туристического маршрута. Не хочу, чтобы вы оказались в вечном плену у повелителей ада...

♦♦♦

Поздравляю вас, вот мы и прошли эту замечательную игру. Надеюсь, вам она доставила не меньше удовольствия, чем мне. Определенно — это лучший квест нового сезона.

P.S. Автор позволил себе некоторые вольности при толковании сюжета. Сделано это исключительно для повышения интриги текста. Надеюсь, сей литературный ход не заденет никого из читателей. **ЛКИ**

АЛЕКСАНДР ЯКОВЕНКО



Wings of War

Каждый разработчик авиасимулятора сталкивается с дилеммой: сделать игру максимально похожей на настоящий мир или доступной для неискушенного игрока. Есть два общепринятых пути решения этой проблемы: предлагать сотни настроек реалистичности или искать золотую середину для каждого параметра. Создатели "Wings of War" пошли по третьему пути — они разделили параметры игры на максимально жизненные и подчеркнутые аркадные.

В игре соединилось несоединимое: подробное описание самолетов начала века и ультрасовременный радар, перегрев пулеметов и огромное количество ракет, отлетающие элементы фюзеляжа и возможность восстанавливать защиту на лету. Здоровье отображается в виде стандартной для боевиков красной полоски в углу экрана, зато вам могут отстрелить часть крыльев или колеса. Если миссия требует сесть где-то и после снова взлететь — потеря колес может оказаться фатальной.

Фирменный знак "Крыльев войны" — прыжки с самолета на самолет. Опаснейший трюк пилот выполняет просто для того, чтобы сменить самолет прямо в полете. К счастью, этот процесс показан в виде ролика, и промахнуться вам не грозит. Разработчики честно признаются: ждать от игры чрезмерного реализма не стоит, она предназначена для получения удовольствия. "Wings of War" создан не для вездливых поклонников симуляции ре-

ального мира, а для романтиков чистого неба и фанерных крыльев.

Так и вспоминается симулятор вертолета LHX тех времен, когда дискеты были большими, а программы — маленькими. В игрока иногда стреляли из ракетной установки, размер которой позволял предположить межконтинентальное ее предназначение. Радар отслеживал ракету, и, если вертолет не успевал уклониться, он мог поплатиться небольшим отверстием в переднем стекле. Интересно, что в этом же стекле отверстие появлялось, даже если в вертолет попадали сзади.

Так вот, вернемся к делам сегодняшним. Графический движок не открывает новые горизонты, зато позволяет полностью насладиться

полетом. Игроку предстоит летать ночью и в полдень, на закате и восходе. Яркое солнце в течение нескольких секунд будет сменяться густым снегом или ливнем с молнией. Вид земли с большой высоты не столько красив, сколько реалистичен, причем, подлетев поближе, мы сможем не только детально рассмотреть, но и уничтожить решительно все объекты.

Подчеркнутая фантастичность игрового мира не означает простоты. Сбить вражеского аса одной очередью не удастся, порой придется изо всех сил убежать от превосходящих сил противника, выманивать часть соперников из основной битвы и из последних сил искать спасение. Они совсем не глу-



Вот так принято перепрыгивать из самолета в самолет.

ЖАНР

лётный симулятор (аркадный)

СОЗДАТЕЛИ

Silver Wish Games, Gathering

В РОССИИ

Фаргус

НА ЧТО ПОХОЖЕ

Aces of World War I

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

PIII 1 GHz, 128 MB, 32 MB video

МУЛЬТИПЛЕЕР

локальная сеть, интернет

СКОЛЬКО ДИСКОВ

два CD

САЙТ ИГРЫ

www.gathering.com/wingsofwar

Рейтинг



Последним смеется тот,
кто стреляет первым.

Александр Лебедь

пы: они ловко уходят от преследования и действуют на диво слаженно. Часто паническое бегство врага оказывается хитрой ловушкой. За всю игру нет ни единого спокойного момента, когда воздушное пространство свободно от неприятеля.

ВЗГЛЯД В НЕБО

"Wings of War" предлагает нам кампанию из 12 исторических миссий (заданий), несколько видов обычных сражений "instant action" и возможность сетевой игры. В кампании можно играть только за англичан, в других вариантах игры — за обе воюющие стороны.

Каждая миссия состоит из десятка обязательных и нескольких дополнительных эпизодов. Создатели игры вложили всю свою фантазию в придумывание различных заданий для несчастного игрока. С пилотом случается все то, что в принципе может с ним случиться в небе начала XX века, и даже немного больше. Дуэли с асами, перехват разведчиков, уничтожение танков, охрана бомбардировщиков, погони за поездами, фотографирование местности, доставка сообщений, охота на дирижабли — это обычное дело для нашего героя. Он не ограничивается небом: с удовольствием катается также на поезде, броневике, грузовике, катере и на чем-то вообще неопознанном. Есть возможность полетать и на трофейных немецких самолетах.

Когда только начинаешь играть, кажется, что кампания состоит из хаотической последовательности ничем не связанных заданий. Только по прошествии нескольких миссий возникает ощущение логичности происходящего, какого-то общего сценария. Беспокойные метания по карте, в конце концов, ведут к одной цели.

Дополнительные эпизоды можно разделить на полезные и интересные. За полезные можно получить такие нужные вещи, как раке-



В погоне за призом и красотой.

ты или броню. Впрочем, их же можно получить, просто подобрав спрятанный многогранник или уничтожив какую-нибудь фабрику. Цель интересных эпизодов — хоть какое-то разнообразие в буднях пилота (“лети туда — не знаю куда, сбей то — не знаю что”).

■ **ЭТО ВАЖНО:** призовые объекты часто заботливо отмечены цветными флажками: красный — восстановление здоровья, синий — защита самолета, зеленый — усовершенствование двигателя, фиолетовый — запас ракет, желтый — бомбы, оранжевый — дополнительный пулемет, белый — временная неуязвимость.

В некоторых эпизодах включается таймер, требующий немедленного исполнения задания. Если вы знаете об этом, имеет смысл заранее расчистить воздушное пространство — до того, как “включат счетчик”. Ограничение по времени не всегда отображается таймером: часто требуется избавиться от поезда до того, как он доедет до отмеченного на карте пункта назначения.

Возможность сохраниться в любой момент времени в “Wings of War”, к сожалению, не предусмотрена. Игра записывается на диск после конца миссии или после того, как вы завершите один из ключевых эпизодов. Когда увидите надпись “игра успешно сохранена”, можете спокойно выходить.

■ **ЭТО ВАЖНО:** игра сохраняется при уничтожении ключевых целей, отмеченных на радаре диске. Если вас угрожает погибнуть после этого — радуйтесь. Вы воскреснете в том месте, где последний раз сохранялись, да еще и с полным запасом здоровья. Но не дай бог вам сохраниться в неудачный момент — прохождение следующего эпизода (особенно охрана какого-нибудь бомбардировщика) может оказаться абсолютно невыполнимым.

Кроме моментов сохранения, в игре существуют точки возврата, с которых миссию можно начать заново. Они действуют, пока вы в иг-

ре, но при выходе — забываются. Это бывает даже полезно — иногда имеет смысл вернуться не к предыдущему эпизоду, а чуть раньше, чтобы повторить уже пройденный фрагмент.

ЗА ШТУРВАЛОМ

Управление самолетом доступно и новичку (хотя простота с лихвой компенсируется количеством противников). Впрочем, если бы мы хотели сложного управления, мы бы летали на чем-нибудь посовременнее, с сотней переключателей и полусотней индикаторов. На экране — только необходимая информация, да и ту можно отключить для большей правдоподобности.

Взлет и посадка не требуют специальных навыков. Все элементы управления в лучших традициях учебников для первого класса описываются в ходе начального инструктажа. Клавиши “вниз” и “газ” — все, что нужно для взлета.

■ **ЭТО ИНТЕРЕСНО:** говорят, что некоторые модели французских торпед должны были храниться вверх ногами. Для того, чтобы не запутаться, они маркировались соответственно: вверх было написано “низ”, а вниз — “верх”. Очень напоминает местное управление самолетом.

Пилотирование реализовано по принципу “чем удобнее, тем лучше”. Возможности вашей боевой машины значительно превосходят характеристики настоящих самолетов начала века, однако все же далеко не безграничны. Выполнение самых сложных виражей не требует специальных навыков. Самолет сам стремится выровняться, так что пилот никогда не перепутает небо и землю. Есть даже ряд клавиш для автоматического выполнения фигур высшего пилотажа. Нажал кнопку — получи “мертвую петлю”. Впрочем, несмотря на такие комфортные условия, звучат жалобы на то, что отсутствует возможность полета назад: ведь это было бы очень удобно!

Степень повреждения самолета



отображается обычным “здоровьем”. Кроме того, самолет может быть окружен защитой (синяя линия). Чтобы добраться до вас, врагу сначала придется через нее пробиться.

Оружие бывает всего трех видов:

♦ Пулемет с бесконечным запасом патронов — основное средство защиты и нападения. Пулеметы бывают стационарные (управляются вместе с самолетом, только клавиатурой) и свободные (управляются мышью, пока самолет летит по траектории).

♦ Бомбы — это, как ни странно, взрывающиеся конструкции для сбрасывания на крыши наземных объектов.

♦ Ракеты — самое мощное оружие против всех типов целей. Не хочу знать, откуда в 1916 году взялись ракеты, отмечу только, что попадание во вражеское крыло часто более эффективно, чем в фюзеляж.

■ **ЭТО ИНТЕРЕСНО:** в начале войны самолеты вообще не имели вооружения. В частности, рекомендовалось, заметив самолет противника, полететь к нему навстречу и, пролетая над ним, сбросить на него гири. Предлагалось также “искусственным маневром вблизи летящего самолета образовать воздушные вихри, грозящие ему катастрофой”. Кроме того, активно использовались тараны. Бомбы летчик сбрасывал вручную из кабины, а из огнестрельного оружия присутствовали только пистолеты и карабины. Пулемет на истребителе впервые появился только в 1915 году.

Вид из бомболюка позволяет сбрасывать бомбы и...фотографировать. У этого вида есть специальный прицел, показывающий, судя по всему, место, куда бомбы не попадут ни в коем случае. Лично мне было значительно удобнее сбрасывать их, сидя в основной кабине.

На крупных самолетах установлено сразу несколько огневых точек. Главному герою приходится бегать между ними, чтобы занять

наиболее выгодное положение. Эффект сомнительный.

Для уничтожения врагов есть несколько основных приемов. Классический метод воздушной атаки — выход в хвост и методичный обстрел из пулемета. Для этого бывает полезно включить параметр Autothrottle (автоматическое управление скоростью). Получасовое преследование особо вертлявого противника может с успехом заменить медитацию.

Если же вражеский ас зашел вам в хвост, поможет разворот Иммельмана (клавиша End). Несколько секунд — и вот вы уже лицом к лицу. Одна ракета — и с противником (или с вами) покончено. Кстати, настоящий разворот Иммельмана выглядит совершенно иначе: на самом деле самолет должен подниматься вертикально, повернуться в этом положении вокруг своей оси на 180 градусов и вернуться в горизонтальный полет. В случае же, когда соперник просто дышит вам в спину (то есть хвост), поможет мертвая петля (клавиша “Page Up”). Одно нажатие — и вы меняетесь местами. Причем сразу после выполнения фигуры становится понятно, почему мертвая петля получила свое название.

Кроме того, при форсированном двигателе удобно стрелять во врага издали, целясь в бинокль (клавиша “O”). Попасть при этом довольно трудно, зато и вы в безопасности. Применять такую тактику стоит, если не хотите приближаться к десятку вражеских самолетов, хищно кружащих над заданным районом. Необходимое условие для применения — крепкие нервы: мы то подлетаем — то улетаем, то подлетаем — то улетаем.

Нет смысла подробно описывать все перипетии кампании, поскольку центр просто заваливает пилота ценными указаниями. Иногда так и ждешь: “Здесь поверни налево, а там посмотри направо”. Что нужно сделать, понятно в подробностях — вот только как? Цель эпизода выделена миганием как точки на радаре,



так и рамки вокруг противника на экране (видимо, где-то под штурвалом притаился бортовой компьютер). Все просто: мигающих врагов необходимо уничтожить, друзей — защитить. В описаниях миссий я останавливаюсь на некоторых неочевидных деталях, позволяющих упростить решение сложных задач.

■ **ЭТО ВАЖНО:** ваши враги делятся на основных для текущего эпизода (мигающих) и остальных. Как правило, основных врагов сбить значительно легче. Уничтожать все цели не всегда обязательно: иногда достаточно долететь до определенной точки на карте. С другой стороны, иногда только по миганию можно догадаться о следующем задании.

Главное в сложных эпизодах — не сдаваться. Эти миссии придумал человек, а другой человек их прошел.

МЕМОАРЫ АСА

В 1915 году молодой английский пилот Бенджамин проходит обучение в летной школе и отправляется на север Франции, чтобы принять участие в важнейших сражениях Первой мировой. Там он проведет остаток войны, уничтожая вражеские истребители, перехватывая автоколонны и поезда, спасая коллег-пилотов и вызывая на дуэль немецких асов.

НОВОБРАНЕЦ (NEWCOMER)

Район города Верден (Verdun), зима 1916 года. После обучения в летнем лагере вас без промедления отправляют на линию фронта и после запутанного инструктажа сажают на худший из имеющихся самолетов — "Scout". Судя по всему, от вас требуют переломить ход войны, уничтожив все хоть немного важные военные объекты противника.

■ **ИСТОРИЧЕСКАЯ СПРАВКА:** к 1916 году Германия оказалась в угрожающем положении. Промышленность Антанты была мощнее и обладала большим доступом к ресурсам, поэтому промедление вело к полному поражению. Главные силы ударили в ключевую точку самого опасного фронта — французского, в районе города Верден. Операция началась 21 февраля 1916 года. За первые несколько дней Германия добилась серьезных успехов, но затем французские резервы смогли остановить наступление. Всего к операции немцами было привлечено 168 самолетов, а также 14 аэростатов.

После взлета игрока ждет пара несложных схваток с вражескими разведчиками. Затем требуется ввязаться в серьезный бой над железнодорожной станцией противника. Хорошая реакция и летные навыки могут принести победу в лобовой атаке, однако есть несколько обходных маневров, способных облегчить пилоту жизнь.

Непосредственно перед боем дается возможность выполнить призовой эпизод — сбить одинокий разведчик, за это вам улучшат двигатель (вот она — пресловутая аркадность!). Справа от горы находится аэродром, где ждут своей очереди два самолета из резерва противника. Не позволим им подняться в воздух, уничтожив подбронными под соседним мостом бомбами! Остаток бомб поберегите для стоящего на станции поезда. Взорвать его довольно трудно, но игра стоит свеч — вас награждают дополнительным пулеметом. Кроме того, под ближайшим мостом спрятан запас брони (красивый пролет под мостом спасет не только мир, но и отдельно взятый самолет), а здоровье крылатого коня можно восстановить, уничтожив здание вокзала или пролетающие мимо аэростаты.

После охраны дружественного разведчика вам предстоит карусель из целей и заданий по уничтожению самолетов, пушек, автомобилей и "мест, обозначенных на карте крестом". Выделяется на этом фоне



→ Можно атаковать и снизу...

задача по бомбардировке мостов. Над мостом лучше пролетать вдоль, а не поперек — уничтожение опор далеко не всегда гарантирует его обрушение. Также полезно уделить некоторое бомбовое внимание баржам, проявляющим нездоровую зенитную активность.

■ **ЭТО ИНТЕРЕСНО:** как правило, зенитный огонь в начале Первой мировой войны представлял собой неупорядоченную стрельбу из винтовок. Со временем были созданы специальные стрелковые секции для солдат, имевших опыт стрельбы по уткам и голубям. И только после этого против авиации начали использовать пулеметы.

После уничтожения еще ряда объектов сфотографируйте взорванный мост и станцию, где проходил наш первый большой бой. Кстати о больших боях — скоро предстоит еще один. Чтобы подготовиться к нему наилучшим образом, разбомбите отмеченную флаги фабрику — за это дают призовой пулемет и улучшают двигатель. Если вам и этого мало, за палатку на

ПЕРВАЯ МИРОВАЯ ВОЙНА

Первая мировая война началась летом 1914 года. Поводом к ее началу стало убийство наследника австро-венгерского престола эрцгерцога Франца Фердинанда. Противоборствующими сторонами были Центральные державы (Германия, Австро-Венгрия, Турция, Болгария) и Антанта (Россия, Франция, Великобритания, Сербия, США и другие государства). Основные боевые действия проходили на территории Франции и Бельгии, в Восточной Европе, на итальянском фронте, на Балканах и Кавказе.

В 1914 году центральные дер-

жавы провели успешное наступление на французском фронте, но в 1915 году были вынуждены перебросить силы для борьбы с Россией на востоке. В 1916 году войска Антанты перехватили инициативу. 1916 и 1917 годы прошли с переменным успехом, а в 1918 году англо-французская армия при поддержке американцев добилась победы. Осенью этого года последовательно капитулировали Болгария, Турция, Австро-Венгрия и Германия.

За время войны погибло десять миллионов человек.

вершине горы можно получить еще один пулемет, уже четвертый (!) по счету. Наконец, временная неуязвимость спрятана в амбаре и выглядит, как белый многогранник (условия приобретения — самовывоз).

Заканчивается миссия взятием в плен пилота подбитого самолета. Для этого достаточно подлететь к нему поближе и напугать.

зонтали. Остальные две — на одной линии юго-западнее первой.

■ **ЭТО ИНТЕРЕСНО:** немецкие пушки "Большая Берта" имели калибр 420 мм, длину 6,7 метра, стреляли на расстояние 15 км и обслуживались командой из 285 человек.

Следующие эпизоды сливаются в один сплошной круговорот. На этом фоне выделяется дополнительное задание, где вы должны пересечь с самолета на броневику и отстреливаться от преследователей, пока не будет доставлено сообщение. Результат — дополнительный пулемет. Также следует сказать о фабрике с оранжевым флагом. Это еще один пулемет. Рядом висит аэростат, добавляющий ракеты. Кроме того, некоторые транспортные средства позволяют поправить здоровье. Интересно, есть ли в какой-нибудь другой игре такие аптечки — мало того, что норовят убежать, так еще и отстреливаются...

Эпизод, в котором вам придется трижды защищать бомбардировщики и трижды же выполнять за них работу по уничтожению целей, свидетельствует о весьма своеобразном чувстве юмора разработчиков. Не торопитесь добивать цели: пока таймер не включен, можно уменьшить количество врагов в небе. Впрочем, как только вы сбиваете последний немецкий истребитель, сразу же прилетает еще парочка. Советую оставлять в небе ровно один — так безопаснее всего. Аналогичные эпизоды продолжают до возвращения на базу.

ЛЕТО БЕЗ ОТПУСКА (UNRESTFUL REST)

Департамент Сомма (Somme), лето 1916 года. Новая карта и новый самолет ("Spade"). Местность в этой области весьма пустынная, и интересных объектов мало. Город на северо-западе карты — почти единственный источник разных вкусовностей вроде здоровья, дополнительных ракет и пулеметов. Предлагаемые призовые задания не дают реального результата — за них, в основном, либо дают развитие двигателя, либо просто начисляют дополнительные очки. С

ПОЗИЦИОННАЯ ВОЙНА (TRENCH WARFARE)

Верден, весна 1916 года. Судя по всему, мы совершаем боевой вылет раз в квартал, зато выполняем план на полгода за всю эскадрилью. Мы находимся на той же карте, что и в предыдущей миссии, поэтому почти все недвижимые призы (дома, вокзалы, фабрики) остались на своих местах и ждут вас. А вот задания — совершенно новые и далеко не простые.

■ **ИСТОРИЧЕСКАЯ СПРАВКА:** с марта 1916 года война в районе Вердена велась на истощение сил противника. Немецкие генералы сравнивали ее ход с методичной осадой крепости. За три месяца войска продвинулись на расстояние около десяти километров.

Для начала найдите огромные пушки "Большая Берта". Чтобы командование поверило, что вы их и правда нашли, пролетите над ними на бреющем полете. Первая, если смотреть по карте, находится чуть выше пересечения третьей справа вертикали и четвертой снизу гори-

другой стороны, довольно весело пересечь на немецкий "Eindecker", убедиться, что немцам еще неудобнее, и вернуться на свой самолет.

■ ИСТОРИЧЕСКАЯ СПРАВКА: битва на реке Сомма продолжалась с июля по ноябрь 1916 года. Чтобы отвести удар от Вердена, обороняемого французскими войсками, англичане ввязались в тяжелое противостояние с немцами на две сотни километров западнее. 1 июля 1916 года английская пехота пошла в атаку, оттеснив германские войска к линии Гиндербурга — системе железобетонных дотов. Потери союзников составили около 600 тысяч человек, а продвинулись войска всего на пару километров.

Эпизоды весьма разнообразны (достаточно для того, чтобы голова закружилась), задачи в них ставятся предельно четко. Хорошо налажено снабжение вашего самолета боеприпасами, причем прямо в воздухе.

Танки, которые в середине миссии предлагается найти и разбомбить, ждут в небольшой то ли деревне, то ли военной базе у реки. Когда будете искать их, взорвите железнодорожный мост — это облегчит жизнь в будущем. Заканчивается миссия уничтожением бронепоезда. Поезд действительно бронирован — используйте все оставшиеся бомбы и ракеты!

В ПРЕДВЕРИИ БУРИ (WAITING FOR THE STORM)

Верден, лето 1916 года. Возвращаемся на первую карту, чтобы сравнить с землей очередную немецкую армию. Эта миссия посвящена тотальному истреблению противника в кратчайшие сроки. Ну что ж, это мы любим и умеем.



Интересно, пилоту хоть что-нибудь видно?

■ ИСТОРИЧЕСКАЯ СПРАВКА: германские войска были вынуждены перегруппироваться для боев при Сомме, и активные действия летом были прекращены. В конце августа французские войска перешли в контрнаступление. Немцы сконцентрировали усилия на защите завоеванных укреплений.

Миссия начинается с уничтожения самолетов на время: если вы не сбили ни одного при первой лобовой атаке, скорее всего, придется переиграть эпизод. Оружие выдано с намеком: на два летающих врага — две ракеты. Следующий шаг — фотографирование местности. Сбив пару ближайших самолетов, можно не только избавиться от ненужных проблем, но и получить здоровье с защитой. Полезное с приятным в одном выстреле.

Следующие этапы заключаются в истреблении огромного количества самолетов, поездов и пушек. Если сразу после работы над поездом не полениться догнать автоколонну, можно получить еще один пуле-

мет. Кроме того, возле железной дороги раскидано много всяческих призов. А для скоростного избавления от пушек придется потратить ракеты: времени в обрез.

После охраны бомбардировщика не упустите возможность полетать на немецком "Fisch": дополнительный пулемет не помешает. Пересечь на него предлагают на одном из вражеских аэродромов. Кстати, вокруг много призов, поищите. Принцип: где много врагов — там много и полезных вещей. Дальнейшие эпизоды не очень сложны: опознание чего-то непонятного, доставка сообщения и т.п. Когда вас попросят сбить несколько вражеских разведчиков — не экономьте ракеты, больше в этой миссии они нигде не пригодятся.

Последний эпизод миссии — охрана десятка палаток, объединенных гордым названием "крепость". Упав с высоты метров пятьдесят прямо в вышку, наш герой приобретает способность с помощью единственного пулемета отбиться от десятка самолетов и дюжины наступающих броневиков.

БИТВА ЗА КРЕПОСТИ (FIGHT FOR FORTRESSES)

Верден, осень 1916 года. Пришло время последней миссии на карте, уже ставшей родной. Нам предоставили красивый, юркий, но не слишком мощный самолет — "Silverfish". Такие качества оказываются очень кстати, так как миссия посвящена борьбе за господство в воздухе.

■ ИСТОРИЧЕСКАЯ СПРАВКА: Верденская операция длилась всю осень. Французские войска медленно отвоевывали свои укрепления, брошенные весной. К декабрю войска вернулись на февральские позиции. Всего под Верденом погибло около миллиона человек.

Первое задание — сбить бомбардировщики до того, как они подлетят к крепости. Хитрость заключается в том, что после смерти первой группы врагов вам добавят ракет. Достаточно не гнаться за

двумя зайцами, чтобы без труда закончить работу.

Следующий эпизод — разнести в пыль несколько пушек. В этот момент вы можете выполнить ряд несложных дополнительных эпизодов. Охота на бомбардировщики увеличит ваши очки, автоколонна и поезд добавят по пулемету, а второй поезд — здоровье. Задание помогут выполнить бомбы, полученные за близлежащую фабрику. Местные амбары также заслуживают внимания.

Далее вас ждет несколько эпизодов по уничтожению различных объектов и доставке сообщений. Обратите внимание: в местности, куда вы отвозите почту, много дополнительных целей. Не соглашайтесь на упражнение по прицельному бомбометанию: это слишком негативно скажется на вашем боезапасе! Кстати, вместо того, чтобы сразу лететь выполнять задания, можно ввязаться в дуэль с немецким асом (он в пестром самолете). Правда, сбить его все равно не удастся.

■ ЭТО ИНТЕРЕСНО: по мнению разработчиков, самолеты асов оснащались броней куда лучше танков! После прямого попадания трех ракет враг, не получив сколько-нибудь серьезных повреждений, пообещал отомстить и улетел со скоростью "Тысячелетнего сокола".

После защиты бомбардировщиков героя ждет воздушный бой. Основная сложность в нем — не попасть в своих же коллег. Затем вы сможете похитить уже знакомый "Fisch", пополнив при этом боекомплект. А вскоре после этого вам представится возможность пересечь на тяжелый двухместный истребитель "Gunbus". Бомбардировка деревни, которую разработчики почему-то назвали "крепость на колесах" ("train fortress"), завершит миссию. Берегитесь зенитного огня!

ЖАРКАЯ ЗИМА (HOT WINTER)

Департамент Сомма, зима 1917 года. Снова пришло время активных боевых действий, но в этот раз перевес на нашей стороне. Снег бьет в лицо, ваш "Spade" плохо слушается штурвала, но выбора нет — вперед!

■ ИСТОРИЧЕСКАЯ СПРАВКА: к 1917 году Германия исчерпала промышленные и людские ресурсы. Антанта предвкушала победоносное наступление на всех фронтах, но немецкие войска провели неожиданное отступление. Союзникам пришлось ограничиться локальными ударами по уходящим войскам.

"Где-то я уже это видел", — подумал я, ознакомившись с предыдущим заданием: избавиться от бомбардировщиков. Последовавший бой оказался сложным, но мы еще летом узнали, где на этой карте

ГОРЯЧИЕ КЛАВИШИ	
Основные клавиши	
+ / -	Управление скоростью
Space	Пулемет / фотоаппарат
Enter	Стрельба бомбами / ракетами
l	Выбор между бомбами и ракетами
b	Вид из бомболюка
Tab	Переключение между боевыми постами
F1	Просмотр задания
o	Бинокль
m	Карта
e.	Включение / выключение двигателя
Настройка интерфейса	
c	Переключение вида на самолет
1 — 5	Выбор вида на самолет
s	Показ рамок вокруг целей
r	Настройка радара
i	Показ игровой информации
Высший пилотаж	
End	Разворот Иммельмана
Page Up	Мертвая петля
Right Control	Вращение влево
Ins (0)	Вращение вправо
Delete	Повернуться вдоль своей оси
Insert	Повернуть влево на 60 градусов
Home	Повернуть вправо на 60 градусов



много призов. Дальше нас ждет два варианта развития событий. В первом вам предлагают, сидя на аэростате, отражать вражеские атаки. Если решите пойти по этому пути, не забывайте переключаться между боевыми постами. Второй путь легче: нужно разбомбить резерв, спешащий к врагу. Автоколонны просто набиты всевозможными премиями, а за выполнение задания дают пулемет.

Следующая задача — не дать вражеской артиллерии переломить ход боя. Сразу после сброса бомб вас ненавязчиво (выключением двигателя) пригласят сесть у железнодорожной станции. Для размышлений о том, кто еще управляет нашим самолетом, нет времени: впереди безумная поездка на поезде (у состава четыре пулеметных поста, причем передний носит номер три). Путешествие продолжается на грузовичке, причем герой в одиночку должен уничтожить десятка три броневинов и дирижабль. Эпизод традиционно завершается воздушным боем.

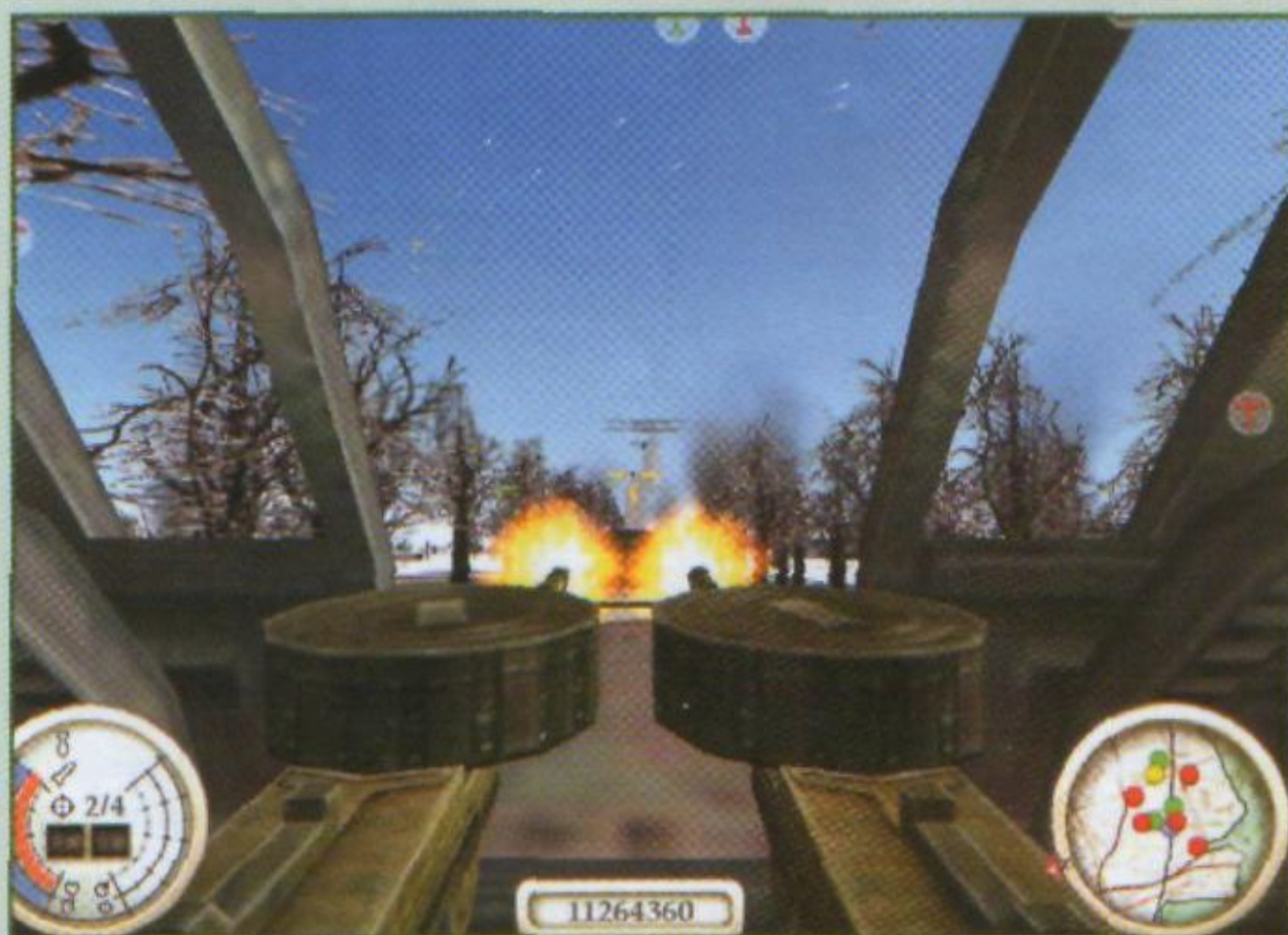
После боя есть и призовой эпизод: угнать новый немецкий

Миссия начинается мирно: с доставки офицера разведки на соседний аэродром. Ваш нынешний самолет явно не предназначен для воздушных боев, так что остается лишь держаться поближе к земле. Зато в следующих эпизодах новый "Dolphin" позволит отвести душу на автоколоннах, дирижаблях и всевозможных самолетах.

После уничтожения конвоев создатели игры предлагают весьма любопытное задание. Ничего необычного в цели нет, зато зрелище пятитонного бомбардировщика "Felix", выполняющего мертвую петлю, запоминается надолго. Перед следующим эпизодом — фотографированием — стоит очистить небо от противника.

Дальнейшие эпизоды подчинены одному принципу: бомбить, бомбить и еще раз бомбить. Если станет слишком жарко, можно передохнуть и восстановить здоровье в промышленной зоне на северо-востоке карты. Там вас ждут и дополнительные бомбы, и ракеты, и защита. Не пропустите два больших ангара!

Есть в миссии место и наземным



➔ Два пулемета для защиты поезда — маловато.

истребитель "Whiff". За это дают еще один пулемет, но он нам уже не нужен. Для того, чтобы завершить миссию, нам нужно всего лишь разбомбить пару фабрик, десятка четыре автомобилей, группу танков и поезд (новогодний, если судить по количеству разноцветных флажков).

ДУЭЛЬ НАД ДАМБОЙ (DUEL OVER THE DAM)

Аrrас (Arras), зима 1917 года. Немцы забрались высоко в горы, и прогнать их обратно в поля смогут лишь ваши пулеметы (на севере Франции есть горы?!).

■ **ИСТОРИЧЕСКАЯ СПРАВКА:** в марте войска Германии отошли к линии Зигфрида — заранее подготовленным оборонительным укреплениям. Весной англичане и французы сделали попытку перейти в наступление по всему фронту, но не добились желаемых результатов.

действиям. Сначала придется защитить дамбу (это несложно — она на удивление крепкая), а затем проехать на грузовичке. Хитрость в том, чтобы обращать внимание только на догоняющие вас бомбардировщики. Тяжелые самолеты противника освоили только один вид атаки: сзади. С гордостью за себя возвращаемся в небо.

Эта миссия называется "дуэль"! Наш герой один против трех десантных дирижаблей и двух десятков самолетов — что-то новое в дуэльной практике. Для уничтожения вражеских транспортов придется применить все виды оружия. Начинать стоит с южного, поскольку он восстанавливает здоровье.

ЛЕТНЕЕ НАСТУПЛЕНИЕ (SUMMER OFFENSIVE)

Аrrас, лето 1917 года. Летняя миссия в горах явно создана для того, чтобы игрок отдохнул после переживаний прошедших сраже-



➔ Их больше, чем комаров на болоте.

ний. Не требуется больше нести куда-то с энергией влюбленного носорога и бросаться на десяток врагов. Зато будет возможность поплавать на катере, прокатиться на грузовике, полетать на аэростате. На первое место выходит мастерство игрока как снайпера и аса воздушных боев, а не исполнителя заданий командования.

■ **ИСТОРИЧЕСКАЯ СПРАВКА:** летом 1917 года войска Англии и Франции провели несколько наступательных операций, носивших тактический характер. В целом армии оставались на своих позициях, лишь захватывая наиболее важные участки местности.

В середине миссии немцы перейдут в массированное наступление, поэтому стоит побереечь спрятанные в долине призы до этого момента. Эпизод по защите своего командования — хороший повод для тренировки прицельного выкидывания бомб.

Конец миссии идеален для снятия напряжения. Мы наконец-то сможем взорвать ту самую дамбу, которую защищали на протяжении полудюжины эпизодов еще с зимы! Вид прорвавшейся воды прекрасно успокаивает нервы. В этом месте

замечен баг: дамба неуязвима, пока вы не собьете мигающий самолет.

КУЛЬМИНАЦИЯ ДЛЯ АСОВ (ACES HIGH)

Ипр (Ypres), лето 1917 года. Предлагаемая нам карта словно сошла с картин художников-фантастов: на ней разветвленная сеть ущелий, прилепившиеся к уступам скал хижины, живописные пещеры. Эта местность предназначена для демонстрации класса пилотов, а не для боевых действий. Не случайно большинство дополнительных заданий — пролететь между скал за ограниченное время. Чего стоят только гонки с немецким асом без единого выстрела!

■ **ЭТО ИНТЕРЕСНО:** основной принцип этой карты — красота. Если нужно поправить здоровье или найти боеприпасы — ищите место, где можно выполнить эффектный трюк.

Нет смысла описывать сценарий миссии: он отошел глубоко на второй план. И дуэль с асом, и атака дирижаблей, и конец миссии на немецком "Hawk" требуют не хитрости, а скорости и мастерства. Стоит научиться действовать вместе с коллегами-англичанами — они на удивление полезны.

ПИЛОТЫ ПЕРВОЙ МИРОВОЙ

Благодаря французскому офицеру де Розу многие летчики вошли в историю как асы. Он создал специальную систему регистрации и подсчета побед каждого пилота. Титул аса и известность авиатор получал после пяти воздушных побед. Обычно требовался свидетель гибели врага, но многим знаменитым асам верили на слово. За воздушную победу засчитывалось и уничтожение аэростатов, которые были хорошо защищены.

Самым знаменитым асом стал немец Манфред де Рихтгофен, известный как "Красный барон". На его счету было 80 воздушных побед. Его гибель в апреле 1918 года стала национальной трагедией для Германии, сильно понизив боевой

дух солдат.

Истребители были элитой авиации. Известные асы устраивали между собой рыцарские дуэли один на один. Впрочем, нередко вызов на дуэль был ловушкой, и аса ждали сразу несколько неприятельских истребителей. Иногда рыцарские отношения доходили до того, что пилоты прилетали на похороны почтить память вражеского летчика.

За войну погибло несколько тысяч летчиков. Подсчитано, что среднее время их жизни после летной школы было три недели. Долгое время ни англичане, ни немцы не выдавали летчикам даже парашюты, чтобы они не покидали кабины до самого конца.

О НЕВИДИМКАХ

Первый в мире самолет-невидимку построили немцы в 1917 году. Прозрачный материал "целлон" использовали как обшивку. Целлоном покрыли несколько небольших самолетов-разведчиков и даже один тяжелый бомбардировщик. Самолет действительно становился менее заметным, но сделать прозрачными летчиков так и не удалось.

ИСЧЕЗНОВЕНИЕ УГРОЗЫ (END OF THE THREAT)

Ипр, зима 1918 года. Пришло время применить опыт, полученный в прошлой миссии. Восемь полноценных боевых эпизодов потребуют полной отдачи от пилота. Уже в первом приходится стартовать с обстреливаемого аэродрома. Далее представлена вся ширина фантазии разработчиков — от бомбардировок конвоев до охоты на дирижабли. При войне придется активно использовать местность: не все противники могут увернуться от скалы. Окрашенный в гранатовые тона закат, тучи врагов и



Последняя минута жизни главного злодея.

шум взрывов создают образ ада на земле — таков конец миссии.

■ ИСТОРИЧЕСКАЯ СПРАВКА: революция в России позволила Германии сконцентрироваться на западном фронте. В марте немецкие войска начали наступление на оборону Антанты. Это наступление продлилось всю весну, но разбить англо-французскую коалицию так и не удалось.

Стоит послушать обсуждение

заданий до конца. Последний эпизод проходит в жестких временных рамках, и часть задания желательно выполнить заранее. В долине на севере карты спрятан ряд укреплений, которые должны быть смешаны с землей. Время для этого лучше выбрать самому.

РАЗОБЛАЧЕНИЕ СТРАХА (UNVEILING OF TERROR)

Жоржетта (Georgette), зима 1918 года. На карте развернулись масштабные военные действия, и нам отведена главная роль: десятки важных целей ждут — не дождутся наших пуль и ракет. При желании можно обнаружить множество различных призов. Они более-менее равномерно распределены по всей карте, так что найти место для отступления обычно легко.

В начале миссии свободу не предоставляют — времени хватает лишь на то, чтобы долететь от одной мишени до другой. Разнообразие можно достигнуть, доставив начальству сообщение в дополнительном эпизоде. Награда за почтовые услуги — пулемет.

Следующий шаг — защита фабрики. Для этого не нужно делать ничего особенного: просто уничтожьте заданное количество врагов. А после этого придется проехать на грузовичке. Атакующие самолеты отмечены как обязательные цели, но, на самом деле, достаточно расправиться с наземными целями.

Дополнительное задание по уничтожению поезда не приносит ничего полезного, зато вооруженная поездка на автомобиле по чужому аэродрому дает ощутимое преимущество в будущем. В последующих эпизодах важно относиться к ракетам не слишком расточительно: воздушные бои будут длиться долго. Заканчивается миссия уничтожением двух огромных пушек "Дора".

Или "Дура"? В общем, это такие большие бандуры.

ПОСЛЕДНИЙ ПАТРУЛЬ (LAST PATROL)

Жоржетта, лето 1918 года. Конец войны. Последняя и самая сложная миссия.

■ ИСТОРИЧЕСКАЯ СПРАВКА: в ходе весенних наступлений Германия окончательно лишилась былой мощи. Разгромить армию Антанты не удалось, а летом на помощь прибыло американское пополнение. Отчаянный июльский удар не принес ожидаемых результатов. В конце лета войска союзников перешли в наступление по всему фронту. После двухмесячного отступления 11 ноября 1918 года немцы признали свое поражение.

Первый эпизод — сопровождение легкого бомбардировщика. Слово "легкий" в данном контексте означает, что он разваливается даже от дуновения ветра. Впрочем, нападающих тоже не слишком много. Далее — привычно доделываем работу за коллег и начинаем воздушный бой.

При уничтожении поезда с газом не подлетайте слишком близко: ядовитые облака убьют пилота. Затем вам предстоит стать стрелком на самолете с сумасшедшим пилотом — вряд ли можно объяснить эти маневры чем-то, кроме тяжелого душевного расстройства. В этом головокружительном аттракционе нужно всего лишь выжить несколько минут. Это нелегко. После уничтожения дирижаблей и бомбардировок начинаются схватки в воздухе.

Последний эпизод — дуэль с немецким асом Максом. С самого начала игры он регулярно появлялся, чтобы подстроиться нам мелкую пакость в самый ответственный момент. Перед сражением нас ждет неприятный сюрприз — пропадают все ракеты. Судя по всему, последнее убийство нужно совершить с помощью пулемета. С другой стороны, можно заранее разведать места для пополнения ракетного запаса и подойти к встрече во всеоружии. Трижды Макс будет перепрыгивать с подбитого самолета на запасной, но ему все равно не уйти.

АКИ



САМОЛЕТЫ									
Название	М	С	Б	О	Вес, кг	Размах крыльев, м	Длина, м	Мощность, л.с.	Огневые посты
Антанта									
Scout	6	5	5	1	657	8,6	7,6	110	1
Silverfish	8	7	6	1	568	8,4	5,7	110	1
Spade	7	8	7	2	740	7,7	6,1	150	1
Dolphin	7	7	7	2	900	11,9	7,8	275	1
Hunchback	7	8	7	2	750	8,1	6,3	200	1
Camel	9	9	7	2	550	8,5	5,6	130	1
Triplane	9	9	7	1	550	8,1	5,9	130	1
Dove	3	5	5	1	950	11,7	8,3	90	2
Gunbus	3	4	6	2	1350	14,5	9,7	120	2
Militaire	5	8	7	5	1320	14,0	9,0	300	2
Fighter	7	8	7	5	900	11,9	7,8	275	2
Felix	2	5	7	8	4500	31,0	14,9	345	3
Corporal	2	4	7	8	3800	22,2	10,9	150	2
Fatman	1	4	9	9	5500	30,5	19,1	322	3
Германия									
Eindecker1	5	4	4	1	560	8,5	6,7	80	1
Eindecker3	5	5	5	2	610	9,5	7,2	100	1
Fisch	7	7	6	2	886	9,0	7,3	165	1
Whiff	8	8	6	2	650	8,4	6,7	160	1
Trout	6	8	6	2	825	6,9	9,4	160	1
Dreidecker	9	7	6	2	500	7,2	5,8	110	1
Hawk	7	8	7	2	850	8,9	7,0	185	1
Parasol	9	9	7	2	500	8,3	5,9	110	1
Taube	5	5	7	3	1242	12,5	8,1	160	2
Walfisch	6	7	6	3	1150	10,3	7,7	160	2
Otter	6	7	5	4	1250	13,5	9,4	150	2
Fafnir	2	4	7	4	3300	23,7	11,9	260	2
Fenris	1	4	9	9	10500	42,2	22,1	220	5

М — маневренность, С — скорость, Б — броня, О — огневая мощь

КОНСТАНТИН ЧУДИНОВ



Транспортный олигарх (Transport Giant)

Итак, коробочка с игрой на столе перед вами. Или вы открыли журнал наугад. Это ничего не значит. В любом случае, мы побеседуем о "Transport Giant", в православном крещении — "Транспортный олигарх".

Кстати, запомните, что в России его издаст только "Акелла". Другие полулегальные фирмы лгут, когда пространно изъясняются о каких-то там лицензиях.

ДЕНДИ С МЕШКОМ КАРТОШКИ

— ...За прилавком стоял сам Джуффин: он не мог позволить себе платить наемному работнику...

Максим Фрай, "Болтливый мертвец"

Сначала — краткий экскурс в экономические дисциплины. Я примерно представляю, какое выражение после прочтения этого предложения приняло ваше лицо, поэтому превратим скучную лекцию в интересный рассказ. Не пристало возводить мощные корпорации, не зная азов, не так ли? В общем, посмотрим, как менялась по эпохам перевозка пассажиров и грузов.

На заре, только-только сбросив обличье кроманьонцев и неандертальцев, человечество не представляло, как выглядит профессиональный транспорт. Рыбаки в соломенных лачугах, удивившие лосося в бли-

жайшей реке, и крестьяне, сеявшие и молотившие хлеб, жили порознь и не почти не знали друг о друге. Товары производились, не отходя от пашни или сарайчика со снастями. Как только кому-то из приречных требовалась мука, он направлялся к соседям. Не отличалось разнообразием и поведение пахарей.

Но вот поселения, после обильных дождей и рыбных косяков, выросли в размерах. Нашелся один смекалистый человек, который с легкостью выдумал себе занятие по выделяющемуся уму. Он наведялся к крестьянам и взял у них десять буханок хлеба. Затем он заявился и к рыбакам и обменял девять мучных изделий на десять лососей. Всю, кроме одной, рыбу он вернул пахарям. Торговец трудился весь день и добыл пропитание точно так же, как и остальные жители. Довольны все — и он, и его клиенты, которые избавились от ежедневной мороки. Так транспортная отрасль впервые шагнула, покинув манеж.

С тех пор миновало много зим. Умер тот смекалистый парень, упокоился в земле его сын. Перед внуком, потомственным купцом, встали непредставимые раньше трудности. Он уже не справлялся один — таскать зерно мешками и лососей корзинами. Не десятки надеются на него, а сотни. Но креативный талант не исчез, скорее приумножился. Торговец стоит на пороге нищих соседей и сулит им плохонькие мед-

ные монеты, чтобы "бедные родственники" помогли ему в его ремесле. Итак, теперь старается не частный предприниматель, а какая-никакая, но компания.

Много рассветов назад и рыба, и хлеба подъедались родоначальником без остатка. Но уже его внук выкопал погреб, чтобы не остаться голодным в неурожайные годы — яма полна пищи. А пропитание — это, говоря казенным языком, "избыточный продукт", это власть над другими. Купец торжествующим взглядом окидывает многочисленные дома в деревне. И вдруг заме-



Пример грамотно достроенных корпусов — раз возим только пассажиров, зачем что-то еще?

ЖАНР

экономическая стратегия

СОЗДАТЕЛИ

JoWood Productions

В РОССИИ

Акелла

НА ЧТО ПОХОЖЕ

RailRoad Tycoon III, Industrial Giant

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

PIII-500 MHz, 64 MB, video 32 MB

(PIII-800 MHz, 256 MB, video 64 MB)

МУЛЬТИПЛЕЕР

нет

СКОЛЬКО ДИСКОВ

один CD

САЙТ ИГРЫ

www.transportgiant.com

Рейтинг



— Да что же это такое? Я — сказочный король или нет? А раз я сказочный — так к черту коней! Коляска — вперед!

И коляска, повинаясь сказочному королю, срывается с места, подняв оглобли, и вот уже несется по королевской дороге.

Евгений Шварц, "Золушка"

чает, что в углу на отшибе сидит старик и чертит что-то палочкой на песке. Потомок смекалистого крестьянина загорается любопытством и выясняет, что этот мужчина выдумал хитрое приспособление — тачку, чтобы возить грузы. Купец сулит ему содержание и требует, чтобы он открыл секрет. Старик соглашается, одновременно превращаясь в первого пенсионера и конструктора в мире и в одном лице, а компания нанимает ученого, тоже серьезное новаторство.

Сменялись эпохи и столетия. Падали империи и воскресали из пепла. Обрывались династии и разорялись купцы. Тачки сменили на тележки, потом в них запрягли лошадей. Надели парусину на палку и приспособили для транспортировки море. Раскрыли силу пара.



➔ Отдельные товарищи считают, что транспорт наладить вовсе нельзя. Эти граждане ошибаются. Таки можно!

Вместо повозок кони потянули вагоны. Затем их заменили на локомотивы. Корабли научились плавать против ветра и течения. В компаниях завели бухгалтерию, а потом и двойную. Раскинули щупальца громадные корпорации. Экономика шагнула вперед на много корпусов. В небо поднялись стальные птицы...

Вы пройдете этот путь с самого начала. Пусть не с шумеров, египтян и додонов, но пройдете. Как? Запускаем игру.

МАНУФАКТУРЩИКИ И ФАБРИКАНТЫ

Когда вы откроете игровую карту, вы заметите на ней многочисленные изображения строений. Часть из них — это города, которые разбираются в соответствующей главе. Другие — это ваши же собственные склады и станции, о них вы прочитаете в главе "Выравниваем холмы лопаткой". Третьи — это растительность: лески, горы, реки. Определять их как "строения" немного странно, но запомните, что, по механике игры, они ничем не отличаются от тех же ма-

нуфактур. Последние — это как раз местные промышленные мощности.

Строго говоря, на них не только отливают сталь и упаковывают мороженую курицу. Примерно половина — это сельскохозяйственные угодья, которые потребляют только удобрения, но с завидной регулярностью выкладывают на прилавки хлопок, табак, зерно и прочих "детей села". Несмотря на это, общие правила экономики действенны и для них — если вы или ваши конкуренты старательно игнорируете какого-то предпринимателя (предположим, что вам не нравится его лысоватость), то он зачахнет.

■ **ЭТО ИНТЕРЕСНО:** фактически плантации отличаются только тем, что едины в потребностях.

В общем, правила такие. К каждому строению прикреплена пара товаров — потребляемый и выдаваемый. Во всплывающей подсказке прямо сказано, сколько требуется ему ежегодно одного и сколько он выдает другого. Усложненные системы промышленности — это происки американских шпионов, а мы, германцы, никогда не примем их козни за чистую монету...



➔ Безобразие. Закупорили все площадки, а пользы — ноль. Что? Правильно. Учитесь на чужих ошибках.



➔ Стремитесь максимально загружать дорожку обходящиеся станции — один взлетел, другой сразу же сел.

■ **ЭТО ИНТЕРЕСНО:** скоро выходит дополнение к "Transport Giant". Список изменений довольно-таки внушителен, поэтому скоро издаваться станет уже неудобно.

Заранее хотел бы объяснить понятие "производственной цепочки". Производственная цепочка — это череда предприятий, в которой следующее потребляет продукцию предыдущего, при этом первое звено, предположительно, как сельскохозяйственное, так и промышленное. Заметим, что система планировалась замкнутой, т.е. нет никому не нужных товаров и ничего не возникает из воздуха. Но...

■ **ЭТО ВАЖНО:** это не мешает отдельным фабрикам перерабатывать мусор. В воздух. И кто им деньги дает?

К сожалению, должен предостеречь вас от очередной мины, заложенной сотрудниками JoWood. Тот, кто оснащен полноценным бумажным руководством-книжечкой из коробки, несомненно, не подорвется, но такие карты, по моим подсчетам, разве что у одного из тысячи.

Так вот, открываем его примерно в середине и читаем среди списка цепочек в картинках, что их часть, к сожалению, не успели доработать, и изменится ситуация в ближайших исправлениях. В доказательство вместо предприятий между стрелочками находятся вопросительные знаки. Справедливо отмечу, что за честность ребята заслужили сладкую конфету, но мои воззрения вы вряд ли разделите...

■ **ЭТО ИНТЕРЕСНО:** на нас пялятся пустыми глазницами не только вопросительные знаки. Кое-где "и деревья подменили табличкой с надписью "дерево".

Представьте, ваши грузовики прибывают на железнодорожную шахту, загружаются полностью. Следующий маршрут — до сталеварного завода. Фабрика спокойно переплавляет груз, вы приобретаете то, что получилось в итоге... А что дальше? Никому, кроме, как оказалось, вас, сталь не требуется. В го-

родах от нее тоже отрешиваются — зачем обывателю болванки? Согласен, вы вправе оставлять ее на местных складах, но в таком случае предприниматели вскоре разорятся и закроются.

Медь — зеркальное отображение железа. Из недр выкопали, переплавили, отвезли — и цепочка провисает в воздухе. Между прочим, конечные отсутствующие звенья окрашены в синий цвет — это означает, что товар потребляется городами. Слава богу, что из потребностей населения их худо-бедно исключили, иначе...

МЕНЕДЖЕР МУСОРОУБОРОЧНОЙ МАШИНЫ

Города — это довольно интересная часть игры. Отмечу, что мегаполис 19-ого века — это отнюдь не мегаполис века 20-ого. Меняются строения, совсем другие стили и размеры. Но несмотря на то, что вы замечаете много разнообразных построек, небоскребы, спальные районы, реально перед вами одна огромная фабрика, только и всего.

Понимаете ли, масштабы немного не такие, чтобы позволить с расшаркиваниями подходить к гражданам, вместе с пиццей и улыбками. Мы играем в Германии, во Франции, в определенных штатах США. Пользователь буквально потонул бы в рутинных щелчках кнопками мыши.

Поэтому города превращены в цельный объект, наравне с заводами и сельскохозяйственными угодьями. Когда вы приглядитесь ко всплывающей подсказке, то отметите, что цифры в ней не меняются, сколько ни верти мышкой по авеню или улицам. Что нам предпринять?

Любой человек потребляет пищу и норовит кушать три раза в день. Мы не на селе, а потому обязательны мощные компании, что погонят цистерны с молоком и фуры с мясом на склады. В роли этих корпораций выступите вы и ваши соперники. Более того, производ-



ственные цепочки замыкаются на городе, т.е. в конечном итоге ради мегаполисов стругают дерево и копают уголь.

Но, по аналогии с заводами, город обязан не только принимать, но и выдавать что-то — и он исполняет обязательства. Только несколько своеобразно. В итоге, вы вынуждены вывозить на свалки и перерабатывающие фабрики тонны мусора. Вам, конечно, за это платят. Кстати, именно последние замыкают систему — только потребляют, но ничего не производят.

Более того, очень многие в те беспокойные века, по мысли разработчиков, прониклись идеей вселенской миграции. Чем иначе объяснить то, что из 7 тыс. прописанных 2-3 тыс. ежемесячно отправляются в другие бетонные коробки? Собственно, транспортировать этих неусидчивых личностей очень выгодно, по крайней мере, выгоднее, чем работать со многими промышленными отраслями.

Последнее, чем вы зарабатываете трудовую копейку — возить почту из одного мегаполиса в другой. Очень странно, но писем в месяц отправляется меньше, чем выезжает граждан. Похоже, что высказываться лично — модно. Не так доходно, не так быстро, но тоже очень и очень неплохо.

Но считать, что стоит только соединить две точки и спокойно копить доллары — очень сильно заблуждаться. Согласен, желающие переехать находятся всегда, но только — в *почти* все города. Ключевое слово — почти. Артерии чихнут, случаются кризисы, а после у пассажиров ветер гуляет в карманах. Кроме того, иногда оазисы цивилизации отделены друг от друга 10 километрами джунглей и реками. Так что обогащаться по-другому — ничуть не хуже.

Одинаково сложно торговать и пищей — плантации и фермы далеко, выращивать клюкву, не удобряя почву, отказываются, потом конку-

ренты и т.п. Но когда вы, преодолев невзгоды и разгромив конкурентов, взрастите город собственноручно — вы вправе гордиться собой.

Но, как это ни странно, полностью изолированные мегаполисы не исчезают с карты, а прописанные не уезжают от греха в благополучные места. Так что злодейские наклонности удовлетворить отказываются.

БРАТСТВО СТАЛИ И КОПЫТ

Вот это — машины. Котел размером с карету. Десять кочегаров уголь таскают. Пар ревет, колеса крутятся. Шатуны бронзовые ходят, блестят смазкой.

А планер, хоть и не суеверный я, скорее на колдовскую штуку походит...

С. Лукьяненко,
"Холодные берега"

Мимо промышленных строений и городов перемещаются не только дикие олени, зайцы и прочие представители фауны, но и специально отправленные вами транспортные средства. Выглядят они по-разному — от лошади с телегой до парящих в небе вертолетов и самолетов. Но различия заключаются не только и не столько в стильных изображениях, сколько в характеристиках и скорости.

Всего в игре семь типов грузоперевозчиков, конкретно: поезда, монорельсовый транспорт, суда, аэропланы, вертолеты, электропоезда, автомобили. Изначально нет ни воздушных средств передвижения, ни чего-либо, использующего бензин или электричество. Списки раскрываются постепенно, при этом устаревшие модели исчезают и заменяются современными — так, в 2035 году вам никто не даст выпустить лошадей на улицы мегаполисов. Точно так же вагоны на заре 19-ого века тянутся по рельсам не локомотивами, а вполне даже конями.



➔ Строения в центре так легко не заполучить — это плавательные бассейны и стадионы Олимпиады (одна из миссий).

Содержатся ваши кормильцы не где-то на карте, а в эфемерном пространстве, представленном только списком — наименования с цифрами. Покупаете и продаете вы их с помощью второй кнопки сверху на общем экране. Интерфейс элементарен — стрелка вправо означает "приобрести", стрелка влево — "обменять на твердую валюту". Но выбрать что-то из длинного списка — задача не из легких. В выборе вам помогут характеристики в центре.

Во-первых, обратите самое пристальное внимание на череду значков внизу и цифр под ними. Это, так сказать, фундамент — любое транспортное средство проектировалось, чтобы исполнять определенные задачи, и пассажиры очень возмущаются, когда им, с улыбками и расшаркиваниями, предлагают проехаться в грузовом вагоне, прямо на ящиках с цементом или, чего доброго, радиоактивными отходами.

Одновременно мягкие кресла и столики с цветами не так уж полезны, когда вместо сидения в нем окопалась свинья с поросятами, а растительность засыпала тоннами двумя угля. Что-то куда эффективнее перевозит один товар, а остальные смотрятся в грузовых отсеках как пятая нога. Конечно, выбрать из двухсот вариантов — сложно, но далеко не во все из них товар вообще загружаем, а остальные отсекаются эпохой.

Во-вторых, присмотритесь к полоскам слева. Никто не представит вам подробный отчет на сорока страницах с таблицами и диаграммами, чтобы вы в комфорте решили, чем же воспользоваться, чтобы А перенеслось из В в С, но все-таки кое-какое удобство. Всего списков, как вы наблюдаете, 6 штук, характеристик 13, из них численные — 9. Одно транспортное средство самое быстрое, другое перевозит колоссальные грузы, и так далее. Из них составляется, по принципу "губы Петра Ивановича ко лбу Ивана Петровича", идеальный грузоперевозчик с максимальными параметрами.

ми. А потом с ним сравниваются остальные модели. Результат перед вашими глазами.

В-третьих, кратко объясню смысл единственной непонятной характеристики. Скорость отличается от максимальной скорости примерно так же, как предвыборные обещания с последующими действиями правительства — в идеале, конечно, так, да, 100 км/ч, но детали изношенные, дорога плохая, и вообще мы перегружены, а потому, простите, извините, но не 100, а 18... Идеал достигается только тогда, когда вы гоняете транспорт чуть ли не порожняками, и он только что доставлен с завода. Иначе — увы.

ВЫРАВНИВАЕМ ХОЛМЫ ЛОПАТКОЙ

Москва не сразу строилась.
Народная пословица

Лично вам принадлежат только станции и транспорт, которые вы сами приказали построить, остальное — либо конкурентам, либо, как сказали бы в настольной игре, "game guru". Выкупить фабрики вы не в состоянии, но, кроме них, еще много интересных и полезных построек. Обратимся ко второй кнопке сверху на главном экране.

Всего в подменю восемь пиктограмм, шесть относятся к определенному типу транспорта — автомобилям, паровозам, поездам, кораблям, дирижаблям, вертолетам и самолетам — а с помощью последних вы возводите склады и корпоративный офис. Кнопки, обозначающие дороги магистральные и железные, мосты бетонные и туннели горных, очень много, а потому я объясню только для чего предназначены их группы.

Во-первых, вы встретите разнообразные пронумерованные "гнутые" покрытия. Угол наклона колеблется от почти прямого до перпендикулярного. Правило

БЛИП-СТАНДАРТ

Скорее всего, в моих статьях появилась типовая врезка. Отнюдь не тайна, что многие стараются собрать на одной полосе десять (20, 40...) фактов по теме разговора, никак не соединенных между собой. Я решил, что вместо набивших оскомину заголовков позволительно употребить термин "блип". Что это такое?

Выражение "блиповость сознания" присуща современному поколению означает, что мы мыслим не длинными блоками, как великие предшественники, будто Толстой или Достоевский, а кратенькими фрагментами. Память и знания представляют из себя что-то вроде рекламных роликов, сжатых и одновременно очень информативных.

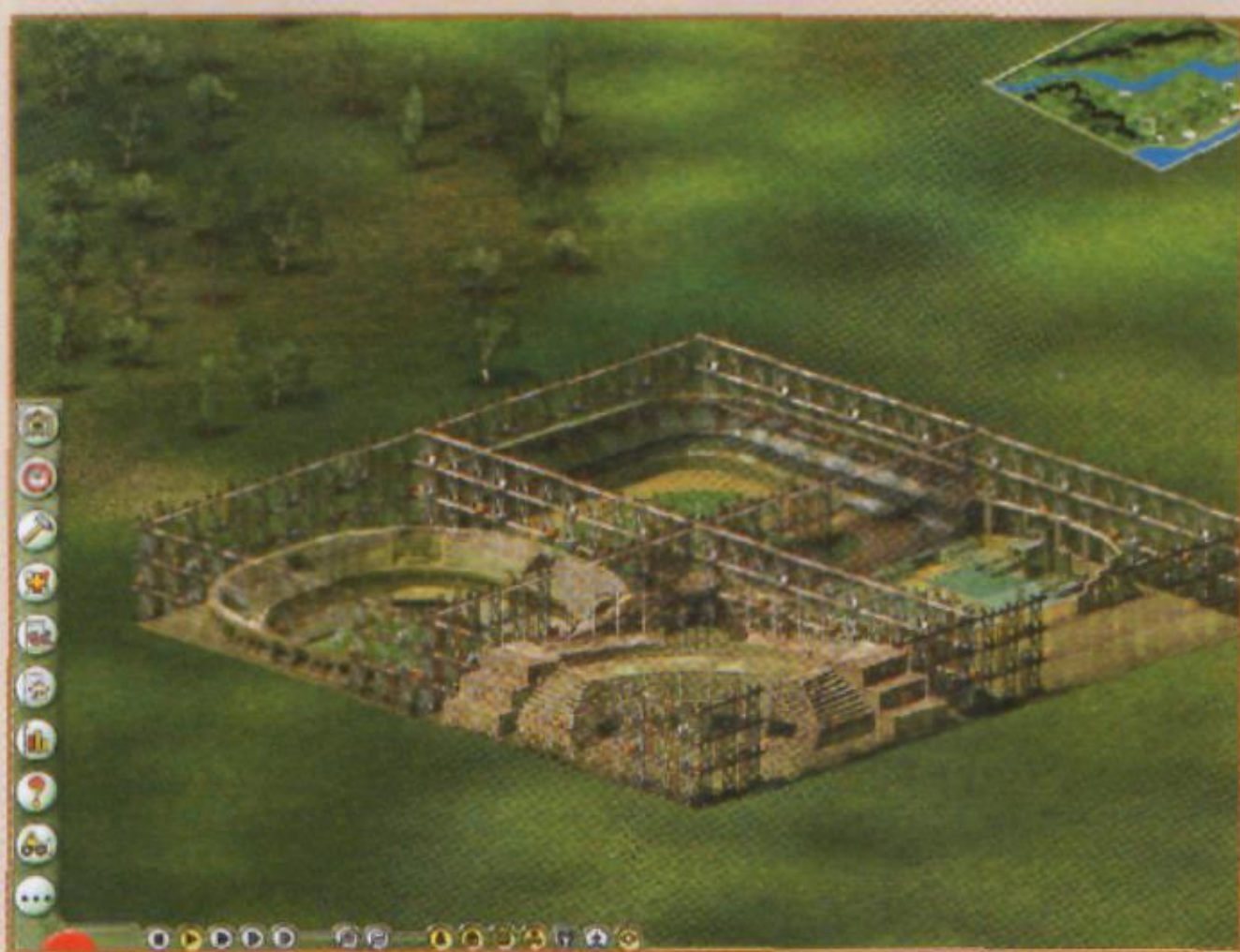
Конечно, до крайней полезности моему блипу очень далеко, но... Вот он, этот поток сознания, числом в 15

фактов. Суть от красивых названий не меняется.

♦ 2 кампании — Европа и США & 14 миссий, 7 в Старом и 7 в Новом Свете

♦ 7 видов транспорта
♦ 60 типов фабрик
♦ 500 строений
♦ 4 времени года
♦ 7 эпох
♦ до 64 вагонов в составе
♦ до 4 конкурентов
♦ 140 конкретных транспортных средств

♦ Генератор случайных карт
♦ Впервые вагоны тянут 2 и больше локомотивов
♦ 4 уровня сложности
♦ 200 лет игрового процесса
♦ 2 минуты смещения карты максимального размера из одного угла в другой



Заметим, что в европейской кампании вы сразу же занимаетесь Олимпиадой, а в американской — фортами. Разница очевидна.

здесь простое — чем больше номер, тем сильнее кренится грунтовая дорога (железная, с контактным проводом...).

Во-вторых, вот такая ситуация: очень близко друг от друга пролегают два железнодорожных пути. А вам, по какой-то причине, захотелось, чтобы поезда переезжали с одного на другой. Как? Присоединить стрелку, в зависимости от конкретного случая, либо левую, либо правую. Никакого дополнительного вмешательства не требуется, машинисты сами разберутся, кому куда направляться.

В-третьих, покупая какую-нибудь развалюху, вы заметили, что "гробы на колесиках" соглашаются ездить исключительно по подходящему им покрытию. Когда вы прикажете электропоезду доставить груз капусты в другой город по обычной железной дороге, вам вежливо сообщат, что не по чему. Исключения составляет воздушный и водный транспорт, которому, собственно, едины течения земные и небесные.

Перечислю эти покрытия: автомобили — щебень, асфальт, скоростное шоссе; поезда — конка, рельсы, рельсы с контактным проводом, рельсы высокой мощности, одноколейные, сверхбыстрые. Только не забывайте переключаться между разделами, а то некоторые в упор не видят значков на верхней границе окна...

В-четвертых, мосты и туннели, как это ни странно, тоже разделены по типам покрытия. Обычно вам на выбор предлагается три-четыре их разновидности, отличающиеся друг от друга только максимально достижимой скоростью. Не жадничайте, но и не разбрасывайтесь деньгами — какой толк в 100 миль/ч, когда быстрее автомобили по нему проходят — 45 миль/ч?

В-пятых, справа от мостов в ряд идут три-четыре значка станций. Никаких плюсов в разгрузке, долговечности и прочих характеристиках нет, они отличаются только числом

площадок, которые вы потом застраиваете дополнительными корпусами. Советы тут точно такие же, как и в прошлом абзаце — ежели не крупнейший узел с двумя десятками маршрутов, зачем громадные размеры?

В-шестых, туннели. С ними оригинальничать не стали — один тип на раздел. Нигде, кроме гор, их про бурить нельзя.

В-седьмых, не знаю, зачем так сделали, но значок бульдозера правом углу сносит только строения этой группы. Проще говоря, открыв автомобильную группу, вы никогда не снесете железную дорогу, не переключившись. Хорошо хоть не разграничили еще и по разделам...

В-восьмых, "склады всякие нужны, склады всякие важны". Вы знакомы с магами, которые одним прикосновением превращают воду в бензин? Так вот, разработчики с ними тоже не знакомы. Именно поэтому вдоль дорог выросли автозаправки. Но в игре их нет, а значит, их что-то заменяет. Когда фабрики расположены в разных концах карты, сырье планомерно кочует из хранилища в хранилище, пока не достигнет цели.



Между прочим, этот милый архитектурный шедевр обошелся в 35,000,000. Сравните со средним чистым доходом от рейса и ужаснитесь.

В-девятых и последних, представьте, что вы добились-таки успеха. Ваша корпорация процветает, от мешков с хрустящей капустой ломаются полки. С этого момента вы позволяете себе высоченный офис в любой точке карты. Сам по себе он ничего не даст, но к нему пристраиваются этажи, которые влияют на всю империю целиком. Возводится он последней кнопкой в столбце.

ДАЛЬТОНИКАМ ВХОД ВОСПРЕЩЕН

Спорю на что угодно, что среди сотен тысяч читателей хотя бы один вырос на железной дороге. Этот гипотетический человек успел запустить исполняемый файл на винчестере, вникнуть в суть и возмутиться. Как так — нет даже сигналов! Он бы расстроился еще сильнее, узнав, что разработчики их сначала обещали, но солгали. Пожалуй, я избавлю его от пяти неприятных минут — как только исправление 1.20 поколдует над программой, вы, один раз перед тем щелкнув, заметите, что ландшафт стал разнообразнее.

Но мало кто изучал тему, так сказать, изнутри, поэтому объясню им, как сталкиваются поезда. Очень легко — летят словно на крыльях, но друг к другу. В итоге — жертвы. Машинисты редко виноваты — скорее справедливо осудить кого-то другого, кто неправильно подал сигнал.

Сигнал... Поскольку полотно длинное, пути пересекаются, расписание запутанное, то железная дорога делится на части. И ни в коем случае нельзя с ветерком врываться на участок, когда по нему проезжает другой поезд, только затормозить. Конечно, очень упрощенно, но никто и не приказывал взять настольной книгой правила железнодорожного движения.

Увы, как бы меня ни убеждали в обратном, средний пользователь в России ненамного умнее или смелее немецкого. Поэтому отмахиваться от "for experienced users" — глупо. Перед тем как переключить

режимы в меню сложности, трижды посомневайтесь.

Решили? Хорошо, продолжаю. Вот на экране — карта. Сигнальные значки поместили куда положено — на одной панельке вместе со станциями и покрытиями. Желаете снести чем-то неугодный сигнал — поступайте так же, как и с остальными постройками. Только по-снайперски точно — ровно клетку в клетку, иначе ликвидируете и дорогу около.

В общем, сигналы действительно в обе стороны. Строго говоря, не очень-то реалистично, но и программисты правы, соблюсти и этот аспект — окончательно запутать бедолаг-поклонников. Всего подвидов — 2, конкретно — "Block" и "Main", сложный и очень сложный соответственно. Хорошо, хорошо, прекращаю страшать.

Блокирующий сигнал — это сигнал, который запрещает любых посторонних на участке пути, чтобы не столкнуться с единственным следующим поездом. В том числе — с тыла, по стрелкам и по пересекающимся линиям. Пользоваться им удобно, но только редко когда — в основном, чтобы перераспределить нагрузку между ветками.

Другой сигнал намного сложнее, потому что регулирует грузопоток многоступенчатым образом, на манер матрешки. Теоретически, он не отличается от блокирующего — точно так же запрещает вылетающие с тыла, по стрелкам и сзади.

Главные сигналы автоматически возникают на станциях. Убрать их нельзя в принципе — они встроены прямо в модельку, что означает — неуклюже сносить их, вполне реально удалить как их, так и ценное строение, поэтому не увлекайтесь. Убедились? Тогда посмотрим, как запустить на одну трассу поезда в одну сторону.

Сначала закроем глаза и представим, как кто-то построил две станции (А и В) и железную дорогу посередине. Слева и справа от обеих "приемных пунктов" — полотно, которое потом сливается в единую линию. В центре ветка разделяется надвое, а потом опять объединяется. Представили? Проезжайте, поезда!

Условимся, что, кроме главных сигналов на станциях, их еще четыре штуки на обоих поворотах альтернативного пути и зеркально — на основном ниже. Таким образом, четыре клетки (загляните в конец раздела) — прямая линия дополнительной ветки, равный ей отрезок южнее, слева и справа от двух пар, соответственно — III, II, I, IV.

Ход 1. Поезд из А — на клетке I, из В — IV. Красные сигналы на станциях, запрещено пускать еще транспорты. Кроме того, алые мигалки заблокировали III и II, но откуда там чему-то взяться?

Ход 2. Поезд А из I переезжает на II. Перед ним — сигнал, красный как слева, так и справа. Не воз-



➔ Красивый город. Какой смысл? Никакого. Но можно иногда повосхищаться пейзажем, правильно?

веди мы мысленно альтернативную линию — возник бы, по-английски, deadlock — что-то вроде пробки, только на железной дороге. Но мы предусмотрели и это, значит...

Ход 3. Поезд В из IV переходит на III. Затем транспорт из II совершенно спокойно занимает бывшую клетку поезда В. Итак, мы все сделали правильно. Нет катастрофам, на локомотивах — ни царапинки. Маршрут успешно работает.

Но торжествовать пока рано. Вы, несомненно, рано или поздно решите: "Что за ерунда, по одной линии — 10 поездов, а на другой — 3, исправить бы". В этом нам помогут блокирующие сигналы.

Рассмотрим простейший пример — как блокирующие сигналы ограничивают поток поездов или, наоборот, ускоряют его. Только одна линия между станциями А и В, только одна пара сигналов в центре. Итак, образуется общий участок (М), который разделяется, соответственно, на три части — I, II, III.

Поезд из А занимает линию I. Одновременно считается, что М закрыто от посторонних — красные сигналы в стороны А и В. Транспорт спокойно передвигается на часть II — с этого момента кто-то легко входит на I. Но из В по-прежнему никого, а слева и справа от II мигают алые огоньки.

В общем, запомните, что сзади поезда никогда не сияет больше одного запретительного огня — только ближайший, а остальные перекрашиваются в зеленый. Одно из немногочисленных полезных сигнальных правил. Не так-то просто? Я предупреждал.

В итоге, обратимся к шахматам. На одной клетке — единственная фигура. Вы передвигаете их по полю. Линия — это огромная клетка, а сигналами вы разбиваете ее на много маленьких. Поезда — пешки или ферзи, как определите. Они планово перемещаются по ветке.

Сколько клеток — столько транспортных. Итак, поезда распределяются по альтернативным лини-

ям прямо пропорционально соотношению числа участков на них. Страшновато я выразился, правильно? Вообще, разбираются во всем этом только яростные поклонники, остальные махнули рукой. Но я вас умоляю — сначала попробуйте, не получится — вы ничего не потеряете. А научитесь — львиная доля интереса в кармане.

КАРАВАННЫЕ ТРОПЫ

Подробно изучать интерфейс — нонсенс. Во всех играх, за редким исключением, он понятен сразу же, когда пользователь еще не прочитал многостраничные статьи по теме. Однако изредка очередной гений выдумывает что-то такое этакое, которое не закончившему тринадцатый с половиной университетов специалисту не понятно.

Когда приглашают именно гения, а не кого-то другого? Ну, причин масса. Скажем, кто-то желает затруднить купившему пиратский диск человеку воспользоваться им. Несправедливо обвинять JoWood в этой политике ко всему интерфейсу. Но закрепить торговый путь между двумя точками довольно сложно. Нет, потыкаться и понять — дело пяти минут, поэтому сначала я ограничился только правилами игры, а остальное пропустил.

Бегло обыскав интернет, я насчитал 6 подробных сообщений и статей, как-таки заставить этих чертовых коней (поезда, самолеты) перевозить грузы. Почесал в затылке и понял, что раз уж ответственный не удосужился даже подсветить участки экрана, щелкнув на которые игрок чего-то добьется, то я просто обязан заретушировать его промах.

Итак, вы отыскиали две фабрики, которые мечтают о ваших услугах. Как сегодня расформируются сельские библиотеки (нет, я не спятил!)? Грузовичок приезжает, книги стопками кладутся в нутро автомобиля, потом он уезжает. По дороге водители заглянут по дороге в бистро, затарятся провиантом и т.п.

Вот обещанный список действий. По мне — так чересчур подробный, но, устами медведя-КГБшника, "это "жжжж" — неспроста". Как наладить грузоперевозки:

- ❖ Купите транспорт.
- ❖ Выберите ему подходящую по типу станцию.

Мгновенно бросается в глаза на экране характеристик.

- ❖ Указатель сменится на изображение этого строения. Поднесите его к подходящей фабрике, с которой вы собрались сотрудничать.

- ❖ Когда завод вместе с указателем окрасится в зеленый цвет, щелкните мышью.

Любая станция относится только к тем строениям вокруг, которые входят в ее радиус контроля. Именно он отмечается зеленым цветом. Не относится к тем, что надо — вы неправильно ее разместили. Необходимый вам товар исчезнет из списка.

- ❖ Повторите для фабрики, куда вы решили отвезти продукцию первой.

- ❖ Найдите дорогу, по которой транспорт согласится ездить.

- ❖ Проложите ее вдоль лицевой стороны станций.

Лицевая сторона — это сторона, через которую на нее заезжают. Почти всегда очевидно.

- ❖ Как угодно соедините лицевые стороны между собой.

- ❖ Щелкните на главном экране по второй кнопке сверху.

- ❖ В правом столбце раскройте ячейку с транспортом плюсом в ее левом верхнем углу.

Только когда в гаражах несколько однотипных, если транспорт в единственном экземпляре — пропустить.

- ❖ Крупной стрелкой "влево" перетаскивайте сколько угодно транспортных из заполнившихся ячеек.

- ❖ Щелкните на обеих станциях последовательно.

- ❖ Определитесь, какое сырье собрались возить, и выберите его из открывшихся ячеек справа.

- ❖ Галочкой снизу подтвердите изменения.

Замечу, что вы вправе включить в список не две, а много-много станций. Вроде бы, FF FF. Кроме того, мусорной корзиной станция исключается, а светофором — можно приказывать пропустить ее, проехав не останавливаясь сразу к следующей.

Самолеты, дирижабли, вертолеты и суда обходятся без дорог.

Последнее, чего я не коснулся — это города. Собственно, беседовать не о чем. Отдельные граждане стараются уместить между небоскребами на узких улочках станции, а потом впадают в депрессию, когда всячески мешающие спальные районы им не дают сравнить с землей.

Город — это громадная многопрофильная фабрика, только и всего. Поэтому и налаживать с ним контакты вы должны по привычной схеме. Станция, и точка.

ХОЛОДИЛЬНИК-ОБОГРЕВАТЕЛЬ

— Приветствуем Вас на борту нашего суперсовременного лайнера! Он оборудован столовой, спальнями, кинотеатром, массажными залами, бильярдной и библиотекой. А теперь мы попытаемся со всей этой дрянью взлететь...

Анекдот

Четвертая кнопка — с изображением перекрещенных отвертки и гаечного ключа, частично закрытых знаком "плюс". По смыслу эти предметы обозначают дополнительные корпуса уже построенных зданий. Конечно, это так. Когда вы встанете на ноги и разделите почти весь транспортный рынок с конкурентами, к вам заглянет мысль: "Как вытеснить их с обжитых маршрутов?".

В принципе, реально превратить крохотный домик в громадный комплекс, в котором чуть ли не атомные ракеты собирают. Но, увы, содержать это стокорпусное здание придется не стороннему человеку,



➔ Сан-Франциско, один из крупнейших городов США.

а вам. В итоге, такая политика доведет вас до банкротства. Запомните, что станция специализируется на одном, максимум — на двух типах грузоперевозок. Иначе — сплошные убытки.

Так как кнопки повторяются, я не стал расписывать по разделам, а только сопровождал абзац их трехбуквенными обозначениями. Пиктограмму вы заметите именно в них. Расшифровать? Сверху вниз в подменю — АВТ, ПАР, КОР, ДИР, САМ, ВЕР, ОФИ

Вафельный рожок с комками мороженого (АВТ, ПАР, КОР, ДИР, САМ, ВЕР). Многие приобретают маленькие милые сувениры с лотков и киосков на вокзалах, когда почему-то посещают другой город. Возрастают доходы от бедных пассажиров.

Вилка с ложкой (ПАР). Вкусно покушать после дальней дороги — очень приятно. Однако найти кафе с приемлемыми ценами — трудно. Но когда столовая под боком — то вопроса не стоит. Путешественники средней руки оставят на станции больше денег.

Кровать с периной (ПАР). Редкий умный человек заявит в гостиницу при аэропорте или вокзале хотя бы потому, что понимает — он во многом переплатит. Но не считающие доллары люди редко возятся с такими мелочами. Состоятельные господа отстегнут вам пару дополнительных процентов.

Тележка с ящиком (АВТ, ПАР, КОР, САМ). Хорошая камера хранения — вот секрет успеха. Куда легче открыть комнату с определенным номером, чем панически рыться в сумках и саквояжах. Вы эффективнее работаете с легкими грузами.

Крюк (АВТ, ПАР, КОР). Крюки обычно используются в малобюджетных боевиках бандитами, чтобы поджаривать строптивых граждан на вертеле. Мы не столь испорчены, а посему просто станем быстрее грузить тяжелые товары.

Ледяной узор (АВТ, ПАР, КОР, САМ). Испортить пищу — пара пустяков, только отключить холодильники — и хана. В этой игре, конечно, ничего такого нет, но с комфортной температурой ее почему-то загружают быстрее.

Почтовая марка (АВТ, ПАР, КОР, ДИР, САМ, ВЕР). Ежедневно мистер П. отправляет леди Б. три письма. Всего таких пар — 20 тысяч. Вопрос — через сколько дней ваши сотрудники сойдут с ума, сортируя их корреспонденцию? Конвейер и прочая механика ускорит погрузку почты.

Водопроводный кран (ПАР). Паровым локомотивам, в частности, требуются тонны воды, чтобы заработать. Поэтому без этих крайне полезных баков с влагой (вы наверняка помните проржавевшие цистерны на въезде в дачные поселки?) вы разве что протаските поезда за веревку зубами, как героические селяне в новостях.

Зеленый плюс (АВТ, ПАР, КОР, ДИР, САМ, ВЕР). Когда вы строите маленькую станцию, вы не рассчитываете на то, что узел превратится в центральный, сходящими по всем направлениям транспортным машинам. Но мало ли... Конкуренция, банкротства предприятий... За доплату вам последовательно добавят одну платформу.

Кирпичная кладка (АВТ, ПАР, КОР, САМ). Постепенно постройки устаревают — по современным меркам скорее артель, чем специалисты, по-прежнему тягачи паровые, а не на бензине... После щелчка клиенты прекратят падать в обморок, наткнувшись на фрески и готические финтифлюшки.

Портфель на фоне Земли (ОФИ). До этого щелчка автомобили, самолеты и корабли — короче, весь транспорт — закупался в розницу. С этого момента ничего и никогда не приобретаете в салонах — только фабрики! И дешевле на 20%.



Кадр из ролика в главном меню. В общем, в них много полезных дизайнерских находок, так что пользуйтесь.

Конкурсная медаль (ОФИ). Этой кнопкой вы наймете специальных проверяющих, которые следят за профессионализмом ваших ремонтников. Соответственно, чинят одно и то же, скажем, судно "до" и "после", за две диаметрально противоположные цены.

Молоток на фоне листа (ОФИ). Суровые инспектора увольняют ваших разгильдяев и заключают контракты с дипломированными специалистами, которые под постоянным наблюдением выполняют ваши строительные заказы куда дешевле.

Красный телефон (ОФИ). Этой кнопкой вы нанимаете бригаду психологов и рекламщиков, которые убедят ваших потребителей, что им куда выгоднее в раздолбанном купе за 100\$, чем в СВ у конкурентов за 50\$.

И ЭТОТ ДОЛГий ПУТЬ

— В одной из рукописей эпохи владычества дочерей Халлы Махуна Мохнатого, старинная копия которой хранится в моей библиотеке, сказано, что есть люди, которым дана одна длинная жизнь, и есть люди, кому дано много коротких жизней...
М. Фрай, "Лабиринт Менина"

Рано или поздно вы научитесь элементарным правилам игры. После этого перед вами две дороги — либо продолжать оттачивать мастерство на случайных картах и сценариях, либо выбрать в меню кнопку "Кампания". Второе представляется мне предпочтительным — хорошая историческая справка, некое подобие сюжета и равномерный профессиональный рост. Впрочем, вполне вероятно, что вашему складу характера мило вольное плавание, а последовательная череда целей вызывает отвращения. Что же, я вас не веволю — объективно варианты равноценны.

И все-таки, несмотря на то, что мы обсуждаем в этом разделе именно кампании, я бы посоветовал вам не пропускать его — собственно, перечислять щелчки мыши, после которых вам присудят победу, я не намерен и не буду прибегать к этому даже под пытками. Согласен, отдельные игры буквально непредставимы без детального осмотра и прохождения на сорок страниц, но сейчас не тот случай. В итоге оно выродится в повторяющиеся банальности, а избегать тавтологии, между прочим, нас и в школе учили. Поэтому я перечислю эти грешные постулаты в отрыве от такого "частного случая".

Но начала выберем между двумя картинками. Как известно, вам предлагается или Старый, или Новый Свет. Чем они отличаются друг от друга? Выбирайте: на западе нет никого, кроме индейских племен, которые, скорее всего, не обзаведутся дипломированными специалистами в сфере экономики и менеджмента. На востоке — многочисленные дворянские и купеческие фамилии с личной школой обучения и прекрасными навыками. На западе — от Вашингтона до Охотского моря только дикая природа, которую теснят такие же дельцы-выскочки, как и вы. На востоке — тресты и синдикаты, крупные фирмы и разделенные рынки.

JoWood тщательно соблюдает каноны эпохи, поэтому когда вы воспользуетесь абзацем выше, то не особенно прогадаете. Приплюсуем ко всему этому годы игры — с 1850 и с 1914 соответственно — не забудем и огромный перечень транспортников в 20-ом веке в Европе, и мы уже примерно представляем, чем различаются кампании. Несомненно, в Старом Свете куда интереснее, динамичнее и насыщеннее. Однако заглядывайте туда, только поиграв на случайных картах и постажировавшись в США.

Ну а теперь — обещанные советы:



Нефть и удобрения — почти всегда ключ к экономическому господству на карте.



❖ Трехродная тетя скончалась от вируса атипичного гриппа, вы с чемоданами денег, но не представляете, куда их вложить. Общайте карту и найдите два предприятия, которые почти соприкасаются. Согласен, выискивать сложно, но воспользуйтесь удобным поиском — кнопка на главном экране. Так гораздо быстрее.

❖ Стада татарина-коневода пленили вашу душу. Глаза разбегаются. Ну, во-первых, поймите их и водрузите на переносицу, а во-вторых, руководствуйтесь сначала только ценой, а про скорость забудьте. Лучше перевезти 500 человек медленно, чем 250 быстро.

❖ Перед тем, как с воплем кидаться на горы и моря, подумайте — а ваш бюджет выдержит все эти туннели и мосты? Это не просто дорого, а ОЧЕНЬ дорого, так что вы не разоритесь только с тугим кошельком. Строго говоря, даже фабрики не столь ценны, чтобы рыть подземный ход из Европы до Северной Америки.

❖ Безусловно, главное здание полезно, но не забывайте, что само по себе оно ничего не значит. На него обязательно пристраивать дополнительные этажи, а содержать их катастрофически дорого. Кроме того, выгода от него только тогда, когда вы контролируете десятки торговых путей.

❖ Просчитывайте! Просчитывайте! Просчитывайте! Золотое правило этой игры. Я не в состоянии рассказать на страницах о конкретной прибыльности транспорта руды, мусора, пассажиров и т.п. (инфляция-дефляция, случайные события и много чего еще), но постепенно вы выработаете своего рода условный рефлекс, нюх на деньги.

❖ Не спешите возиться с первыми поездами и паровозами. Экспериментальные модели, взрывающиеся в 125.77% случаев — неужели это ваш идеал? Вообще, как только яйцеголовые выдумывают очередную новинку, не спешите внедрять ее — во-первых, часто оказывается, что она неэффективна, а во-вторых, под нее иногда требуется специальное покрытие, и что дальше?

❖ Оставляйте кое-что на черный день, как запасливые белки и бобры. Понимаете ли, рано или поздно случится экономический кризис и все ваше хозяйство мгновенно станет убыточным. Выживут только те, кто за день до дефолта не вложил всю прибыль без остатка в экспериментальные модели мопедов.

❖ В общем, тренируйтесь чаще. Я под конец понял, в чем секрет успеха в этой игре. Набитая рука. Обыкновенная набитая рука. Сто забитых гвоздей — сто первый вы забьете на автомате. Вообще, редко к какой игре применим этот совет, но, по моим ощущениям, сейчас именно такой случай.

ПУТЕШЕСТВУЕМ В ПРОШЛОЕ



Человечество постепенно обживается в доставшейся ему Солнечной системе, окружает себя многочисленными благами. Потребности общества регулируют научное развитие в общем и его скорость в частности. Я решил сообщить вам несколько любопытных фактов по теме. Конечно, мы не общеобразовательный справочник, но для того, чтобы проникнуться духом эпохи и прочими полезными вещами, вставляем в статью эту врезку.

Что именно вы прочтаете, сфокусировав зрение на следующем абзаце? Вы, несомненно, помните мое вступление. В нем я рассказывал про этапы становления транспортной отрасли, от купца, на горбу таскающем мешки с зерном, и до президента огромной корпорации, которому подчиняются десятки тысяч человек. Точно так же мы проследим за паровыми двигателями и поездами, самолетами и аэропланами, с античности и до наших дней.

Паровой двигатель. Мы не идеальны. Мы всегда желаем добиться успеха, не прикладывая серьезных усилий: лучше всего, чтобы эти усилия прилагали не мы, а кто-то другой. С точки зрения трудоголика такой характер — безусловный грех. Но объективно эта черта человека помогла ему быстрее построить паровик. Зачем с огромным трудом поднимать тонны угля из шахты, когда паровик справится и быстрее, и лучше?

Первопроходцем в обществе считается Геро — грек, построивший хитрую паровую машину. Но его исследования и опыты пропали втуне — редкий эллин заботился о практическом применении теоретических открытий. Так что оставим опередившего время



ученого в покое и обратимся к ранней эпохе династии Романовых в России.

В отдаленной от нашей страны морями державе Англии проживал военный инженер Томас Севери. Вы знаете, за счет чего в основном пополняется стабилизационный фонд и бюджет РФ? Правильно, за счет продажи нефти. Но ее цена взлетела только в последние столетия, а до этого спрос и предложение намертво прикрепили эпитет "какое-то там золото" к другим ископаемым. В частности, к олову. Именно в погоне за эффективностью его копеек и спроектировали двигатель. Между прочим, и применяли успешно.

Потом тезка Севери, Томас Ньюкоммен через примерно 20 лет внедрил полезное изобретение предшественника в угольную отрасль, но ничего особенно необычного не выдумал. Пропустим его и взглянем на достижения Джеймса Ватта, столь великого, что его именем назвали единицу мощности. Он выкинул из чертежей многие избыточные детали и вместе с тем автоматизировал машину. Ватт коренным образом переломил паровую науку — последующие модели вносили, с моей точки зрения, только косметические изменения.

Паровоз. И опять честь новатора принадлежит жителю туманного Альбиона. За тот век, что прошел с изобретения парового двигателя, страна сменила название и флаг, объединилась с Шотландией и превратилась в Великобританию. Но смысл не меняется — локомотив мирового транспорта — это английская наука.

Горный инженер Ричард Тревитик сконструировал первый в мире паровоз в 1804 году. Его характеристики, по современным меркам, совсем смешные — 70 пассажиров, 10 открытых вагонов, скорость 8 км/ч. Этот локомотив участвовал в цирковых аттракционах на потеху публике — но не в настоящем транспорте или промышленности.

Вы заметили, что все или почти все упоминаемые нами ученые так или иначе относятся к добыче угля или других ископаемых? Следующий человек — не исключение из правил. Ровно через десять лет после Тревитика механик Джордж Стефенсон по просьбе начальника пристроил к перевозкам внутри шахты "Blasler" — 30 тонн за одну поездку. Но его конструкция заключала в себе много не-



В конце концов, общественность приняла и поняла, что прогресс не остановить. Предпринимались пассажирские рейсы, к которым приложил руку тот же Стефенсон. В 1825 году он построил экспериментальную железную дорогу и наладил постоянный транспорт. Однако растущей отрасли грузоперевозок требовалось решительное преимущество перед лошадьми, что-

бы занять достойное место на рынке.

Рывок не заставил себя долго ждать. Через три года Джордж и его подросток сын Роберт совместно выставляют на всеобщее обозрение "Ракету" — поезд, оборудованный многими удобствами и громадной по тем временам скоростью — 48 км/ч. Конные экипажи казались на его фоне малахольными юнцами. И опять мы понимаем, что это века. Потом спроектируют и молниеносные модели, и личные купе с десятком унитазами.

Но поезда покинули младенчество, и молва перестала приписывать все беды этой новинке, переключившись на телефоны, автомобили и самолеты. А потомки "Ракеты" и "Блешера" прочно вошли в повседневность.

Автомобиль. Несмотря на несомненную пользу, которую принесли кони человеку, мы неблагодарно стремились упразднить их роль, снизить затраты на содержание, заменить чем-нибудь неприхотливым и, желательно, механическим. Ну что же, ребенок тоже бросает погремушки и куклы, когда вырастет — так и мы, повзрослев, откинули лошадей.

Конечно, я бы предпочел сначала рассказать о двигателе внутреннего сгорания, но мы все-таки не познавательная энциклопедия. Страниц так мало, что поневоле приходится экономить. Поэтому опустим эти абзацы и предложим открыть книжку из ближайшего магазина. Главное, соотнесите термины в сознании.

Кое-какие горячие головы проектировали самоходные телеги и в 18-ом веке, однако эти начинания кончались печально и курьезно. Действительно заслуживает внимания только изобретение бельгийца Лемуара в 1860 году. Он присоединил двигатель к телеге, тем самым став счастливым обладателем внедорожника. Но его идеи распространения не получили.

Вы когда-нибудь читали о четырех тактах автомобильного двигателя? Поршень перемещался четырем четко различимыми этапами. Николай Отто, немец по происхождению, подарил миру этот принцип, ныне положенный в основу почти всех машин на планете. Но даже очень грамотная техническая реализация не помогла — железные экипажи по-прежнему считались придурью баснословно богатых.

В этот момент на сцену выходят практичные американцы. Генри Форд отказался от ручной сборки и предложил заменить ее конвейером. Его завод выпустил серию относительно недорогих автомобилей (1908), что проложило новоявленной отрасли дорогу в массы.

АЛЕКСАНДР ЯКОВЕНКО



Alpha Black Zero:

Протокол храбрости

Порой интересно задуматься о том, как рождаются компьютерные игры. Я так и вижу сверхсекретное совещание в тайной комнате корпорации, где собрались все важные боссы. Уставшие от мыслей о деньгах взгляды буравят сигарный дым, пальцы с дорогими кольцами нервно постукивают по столу. "Нужно сделать игру с графикой потрешней, с детализацией покрупнее, с движением поплачнее, и чтобы все объекты взрывались всеми цве-

тами радуги, и еще чтобы у каждого врага было свое выражение лица, — говорит самый главный босс. — Пусть весь мир месяц с выпученными глазами ходит".

Совещание об "Alpha Black Zero" прошло совсем по-другому. "В мире полно игр, где графика — главное, — думали умные головы из Khaeon. — Но не всем людям важно просто пострелять. Нужно сделать игру с закрученным сюжетом, чтобы и убивать было кого, и поду-

мать не мешало". Решили сделать не просто игру, а интерактивный фантастический фильм с детективным сюжетом. Ну что ж, такое решение достойно только похвал!

■ **ЭТО ИНТЕРЕСНО:** разработчики были так уверены в успехе своего детища, что заговорили о создании продолжения за полгода до официального выхода первой части!

Все прекрасно знают, куда ведет дорога из благих намерений. При первом взгляде на предлагаемый

ЖАНР

командный боевик от третьего лица

СОЗДАТЕЛИ

Khaeon, Playlogic International

НА ЧТО ПОХОЖЕ

Rainbow six

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

PIII-1000 MHz, 256 MB, 64 MB video

СКОЛЬКО ДИСКОВ

один CD

МУЛЬТИПЛЕЕР

локальная сеть, интернет

САЙТ ИГРЫ

www.alphablackzero.com

Рейтинг



Черти делятся на падших ангелов и выдвиненцев из людей.

Станислав Ежи Лец

мир приходят мысли о рукотворном воплощении самых тоскливых фантазий человечества. Безжизненные пустыни под красным небом, черные горы и торчащие из кустов стволы — не слишком веселый пейзаж. Если бы я придумывал игру о войне в аду, оформление не отличалось бы от здешнего ни травинкой.

Игра в целом подтверждает мнение о будущем всех хороших идей. Сценарий просто великолепен: запутанная интрига, продуманный мир будущего, столкновение человеческих чувств и бюрократической машины. Не удивительно: сюжет основан на киберпанковских романах Питера Гамильтона.

Движок **Serious Engine** проверен годами (впрочем, это не особенно сильный комплимент для компьютерной программы), и к качеству графики претензий нет. По-

ЧЕЛОВЕЧЕСТВО XXIV ВЕКА

В фантастических романах главное было радио.

При нем ожидалось счастье человечества.

Вот радио есть, а счастья нет.
Илья Ильф

Человечество все выше взбирается на гору прогресса, но пороки его неистребимы. Новые технологии не избавляют от шокирующей разницы между роскошью центра и бедностью периферийных планет, огромных бюрократических машин, жадности денег и власти. Жизни миллионов людей ничего не значат в сложной игре важных политиков.

XXIV век. Человечество на просторах космоса объединилось в федерацию и управляется единым правительством — СолГов (SolGov). Правительство успешно контролирует центральные поселения — Землю, Квахару (ранее известную как Марс), Ореол Леонидий и не-

сколько других. Ореол Леонидий — космическая станция-кольцо русско-американского производства, выведенная на орбиту Земли в XXII столетии. Это дом миллионов граждан СолГов и база для сотен галактических корпораций.

Остальным планетам предоставлено самоуправление под наблюдением посольств. На окраинах империи действуют преступные картели, контролируемые целые планеты, ("Картели Экзофага") и организация троглоимпериалистов. Троглоимпериалисты — феодально-фашистская фракция, чьи лидеры выгнаны из центра обитаемой Вселенной за резкие политические взгляды. Они были разгромлены в первой Межпланетной Войне, и теперь выбрали путь террора и подрыва СолГов изнутри. Нищенская жизнь готовых на все обитателей провинций делает троглоимпериалистов популярными и вдвойне опасными.

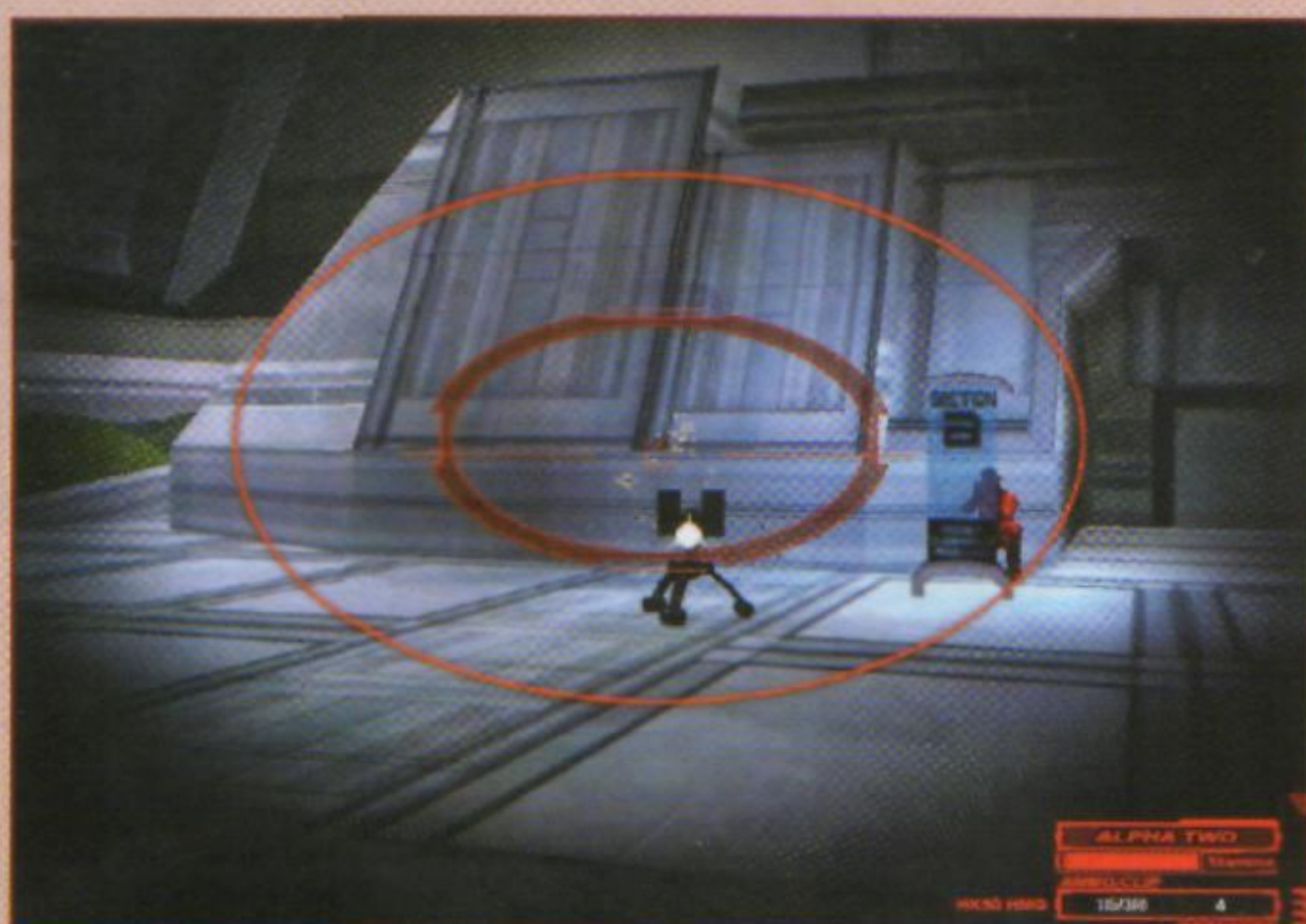
Их мечта — поработить всю обитаемую Вселенную.

Наибольшая проблема, с которой встретилось человечество — перенаселение. Борьба с ним решила заселением новых планет. Процесс переселения напоминал приватизацию и по форме, и по сути: корпорации выкупали планеты у правительства и делали их пригодными для жизни (терраформировали), затем колонистам продавали право поселения. Люди начинали как фермеры и в течение сотни лет должны были развить общество до предпромышленного состояния. Затем колонистам помогали установить демократический строй (судя по миссиям, методы за три столетия не изменились) и предлагали выкупить свою планету у корпораций.

Хорошие на бумаге планы не выдержали испытания практикой. Многие корпорации обанкроти-

лись, и жители новых планет остались в средневековых условиях, часть из них оказалась в полной изоляции. Центральные планеты объединились, оставив "третий мир" на произвол судьбы. На многих из периферийных планет власть захватили диктаторы или криминальные группировки. Настоящими целями всех попыток помочь бедным поселениям оказывались собственные интересы членов центральной федерации.

Огромная федерация СолГов оказалась уязвима перед опасностью террора и предательства. Для контроля над внешними планетами были созданы специальные организации, одной из которых была QES — Внешняя служба Квахиры (Qahira External Service). Официальная цель QES — военные миссии на планетах "третьего мира", обеспечивающие безопасность СолГов.



хвал, впрочем, она тоже не заслуживает. Нужно заметить, что на минимальной конфигурации игра становится более чем задумчивой. Звук не слишком оригинален, но рок-концерт на пустынной планете звучал бы довольно странно. А момент, когда тихая напряженная музыка после первого выстрела сменяется быстрой и тяжелой, создает непередаваемую атмосферу.

Жанр игры — командный боевик от третьего лица — интересен и не слишком заезжен конкурентами. Вам придется идти во главе отряда специального назначения из пяти человек. Управлять подчиненными вполне удобно, и в большинстве случаев товарищи по оружию под ногами не путаются. Излишне высоким интеллектом

они не блещут, но успешно подстрелить десяток-другой врагов — не проблема для них.

Тактическая свобода — самая большая гордость разработчиков. Вы сможете выбирать: тихо идти, снимая часовых выстрелами из снайперских винтовок, или прокатиться пулеметным ураганом по позициям врага. Можно идти сразу всей толпой, а можно оставить подчиненных и в одиночку истреблять противника.

Как известно, капля дегтя портит вагон варенья. Создатели "Alpha Black Zero" споткнулись при проектировании местности. Бесконечные унылые пейзажи и неоправданно темные цвета сделали из возможного шедевра просто интересного середняка компьютерного мира.

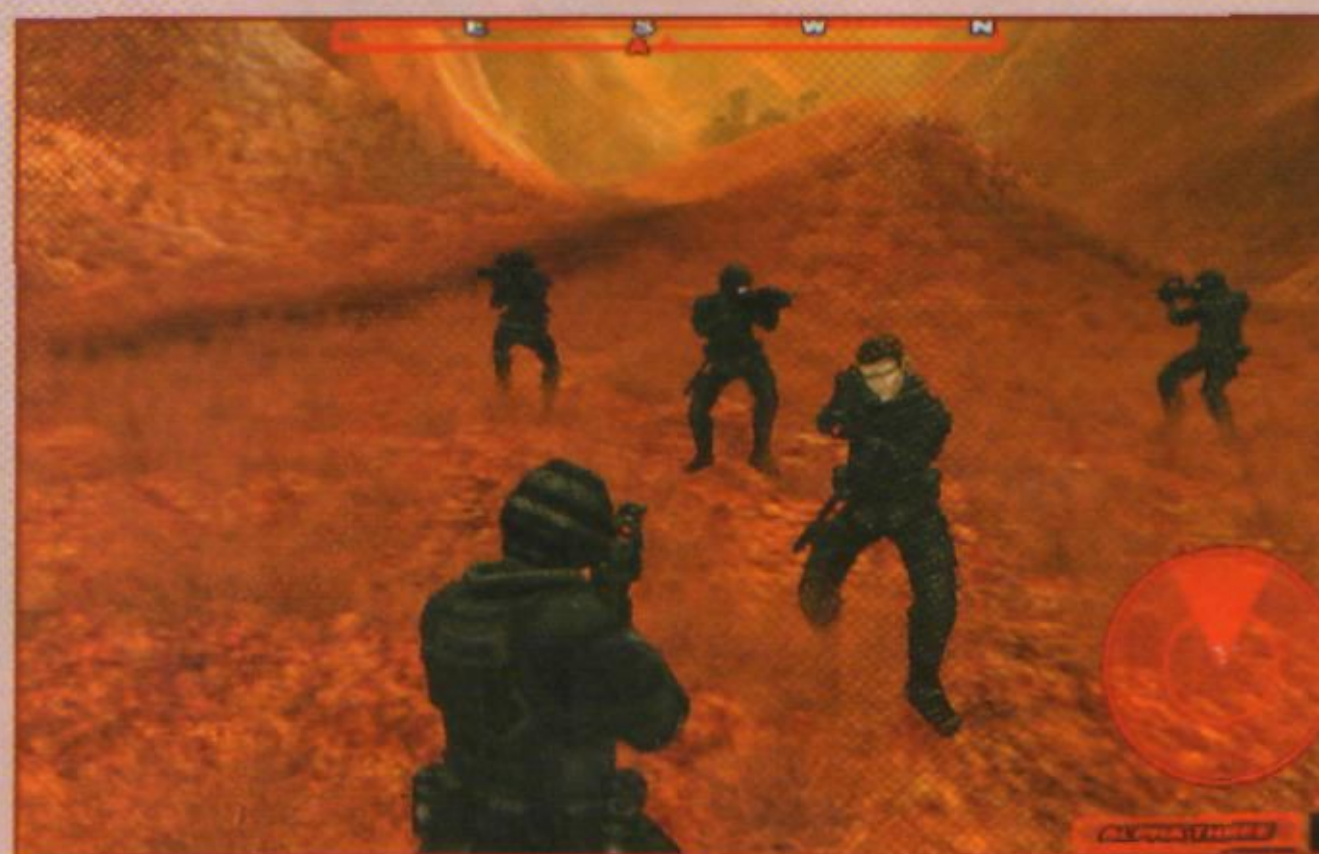
ГОРЯЧИЕ КЛАВИШИ

Основные клавиши

W	Вперед
S	Назад
A	Влево
D	Вправо
Правая кнопка мыши	Стрельба
Левая кнопка мыши	Переключение режима ходьбы/прицеливания
Пробел	Ударить
Q	Присесть
E	Подняться
Левый Ctrl	Временный переключатель бега
Caps Lock	Постоянный переключатель бега
C	Следующее оружие
G	Бросить гранату
R	Перезарядить оружие
T	Использовать
Колесо мыши	Приближение/удаление в прицеле
Tab	Просмотреть задание
Home	Вид откуда-то сбоку

Командование подчиненными

F	Скомандовать всем
1/2/3/4	Отдать команду
{ / }	Переключиться на следующего солдата
Shift-1/2/3/4/5	Переключиться на солдата 1/2/3/4/5



➔ Ребята, мы на другой планете или в Афганистане?

Игру можно долго хвалить или ругать. Одно скажу точно: свой стиль у этого мира есть.

УПРАВЛЕНИЕ — ЭТО НЕ ПРОСТО ТАК

Как уже было сказано, наш отряд состоит из пяти солдат. Любого из них можно сделать лидером группы, выбрав как активного. В каждый момент игрок управляет лидером, а компьютер — остальными четверью. Лидер может отдавать своим подчиненным приказания. Можно разбить отряд на две подгруппы для особенно хитрых тактических задумок.

Управление главным действующим лицом в меру удобно. С помощью мыши выбираете направление движения, а клавиатурой — действие. Экран может демонстрировать реальность в двух режимах: ходьбы и прицеливания. В первом можно наблюдать за радаром и следить за своими подчиненными, а во втором — точнее прицеливаться и получать информацию о враге. Все функции по управлению стрельбой сосредоточены в мышке.

Спецназовец может двигаться ползком, на корточках и во весь рост (хотя меня не покидают подозрения об эпидемии ревматизма). Разница очевидна — чем вы ниже, тем труднее в вас попасть. Кроме того, герой может бегать или идти со скоростью задумчивой улитки. Ваши солдаты по мере сил будут копировать действия лидера.

Подчиненным можно отдать приказания держать позицию (читай — ждать), перегруппироваться (подойти поближе), стрелять или не стрелять. Кроме того, можно выбрать из трех режимов стрельбы различной кровожадности. Для того, чтобы отдать приказание, нужно выбрать номер солдата (от 1 до 5), а затем номер команды. Чтобы скомандовать всем сразу, нужно нажать клавишу [F] или номер активного солдата.

Переключиться на другого члена отряда можно с помощью клавиш [{ / }] (предыдущий / следующий), или с помощью [Shift-1/2/3/4/5]. Для того, чтобы полу-

чить управление выбранным солдатом, нужно сделать шаг вперед.

■ **ЭТО ВАЖНО:** не в меру активные стрелки вашего отряда любят использовать снайперскую винтовку в качестве автомата. К сожалению, боеприпасов в таком режиме хватает максимум на пару минут. Если понадобится сберечь патроны, перейдите в управление снайпером и смените оружие на пистолет — сам он достать винтовку обратно не решится.

Справа на экране виден радар, где показаны враги. Нужно сказать, что если на радаре ничего не видно, это еще не доказательство отсутствия противника. Хитро спрятавшийся колонист может вылезти прямо из-под соседнего куста!

Ориентироваться можно по компасу вверху экрана, на котором буквами показано направление на цель. Впрочем, местность настолько запутанная, что часто приходится идти прямо в противоположную сторону. Даже компас не спасет игрока от опасности заблудиться в лабиринте из похожих, как близнецы, холмов.

ОРУЖИЕ КАК СРЕДСТВО, НО НЕ ЦЕЛЬ

Разработчики сделали все, чтобы игрок не запутался в длинном списке вооружения. Можно было не придумывать пафосные названия, а просто честно писать: "пистолет", "маленький автомат", "большой автомат". Выбор оружия может поразить разве что своей невиданной узостью.

✦ **Дротиковый пистолет Geibo.** Легкое маломощное оружие. Надеюсь, вам не придется им пользоваться. Патронов в магазине — 18, запасных — 90.

✦ **Бесшумный пистолет Snellacher.** Небыстро, но уверенно уничтожает врага. Может применяться, если не хватает патронов для основного оружия или если нужно не шуметь. Патронов в магазине — 25, запасных — 125.

✦ **Бесшумный автомат Durentai.** Удобная штучка для убийства на средних и коротких дистанциях. Полезен не только при тихом прохождении, но и как неприхотливое оружие ближнего

боя. Главное достоинство в том, что боезапаса хватает надолго (по сравнению с другими автоматами). Патронов в магазине — 50, запасных — 200.

❖ **Снайперская винтовка M17-URL.** Страшное оружие: убивает небронированного врага наповал даже при попадании в ногу. Оснащена оптическим прицелом с механизмом приближения. Патронов в магазине — 10, запасных — 10.

❖ **Штурмовая винтовка Stiegh.** Универсальная автоматическая винтовка для боев на средних дистанциях. Патронов в магазине — 75, запасных — 300.

❖ **Пулемет НК90.** Даже маленький пулемет — это пулемет. Уничтожает врагов со спокойствием газнокосилки, при этом прожорлив, как бегемот. Патронов в магазине — 150, запасных — 300.

❖ **Винтовка Freyland.** Странное детище чьей-то больной фантазии. Сочетает в себе признаки снайперской винтовки и гранатомета. Подходит для уничтожения групп противника. Патронов в магазине — 1, запасных — 19.

❖ **Гранаты** остались чем-то, что нужно бросать во врага. С другой стороны, они почему-то не взрываются, а громко пшикают. Убить врага можно разве что прямым попаданием по голове, но сбить его с толку тоже бывает полезно. Когда гранату кидают в вас (это можно понять по пищанию), желательно быстро лечь на пол.

❖ Гранаты можно бросать как рукой, так и с помощью **гранатомета**. Настоящее оружие для ленивых: один выстрел — много жертв.

Кроме всего прочего, противника можно убивать и голыми руками. Если подойти к нему сзади и ударить (клавиша **пробел**), смерть будет быстрой и тихой. Способ рассчитан на любителей тихих убийств.

Даже такой маленький ассортимент разработчикам показался слишком сложным. Выбирать самому вооружение каждого солдата невозможно, есть всего три стандартных набора для всего отряда: для тихого прохождения, для полномасштабных боевых действий и для войны на истребление.

Для тихого прохождения нам предлагают два бесшумных автомата, две снайперских винтовки и штурмовую винтовку. Все пистолеты — Snellacher. Для боевых действий предназначены две штурмовых винтовки, бесшумный автомат, пулемет, снайперскую винтовку, три дротиковых пистолета Geibo и два Snellacher. Для войны на истребление у нас есть два пулемета, две штурмовых винтовки и одна винтовка Freyland. Пистолеты в этом случае — Geibo.

Пополнить здоровье и боезапас можно в тележках или ящиках, спрятанных у всяких строений (клавиша **[Т]**). Опознать тележки

можно по зеленой точке на радаре. Судя по всему, боеприпасы синтезируются прямо внутри тележки, иначе чем объяснить, что в брошенных колонистами тележках можно найти современные патроны всех типов?

■ **ЭТО ИНТЕРЕСНО:** тележки обладают недюжинным интеллектом. Мало того, что они снабжают нас только необходимыми боеприпасами, так и два раза в одни руки ничего не дают.

Перезарядить оружие сами ваши солдаты в жизни не додумаются, поэтому приходится для пополнения боезапаса выбирать каждого солдата и вести его к тележке. В некоторых миссиях чувствуешь себя не командиром подразделения, а мальчиком для подноски патронов.

ВРАГИ

Древняя мудрость гласит: «Скажи мне, кто твой враг, и я скажу, кто ты». Главная характеристика неприятельских солдат в «Alpha Black Zero» — непредсказуемость. Одинаковые с виду колонисты могут вести себя совершенно по-разному: один выстрелит куда-то в сторону и будет перезаряжать винтовку посередине боя, другой грамотно спрячется за холм, а третий с криками убежит.

В поведение вражеских солдат вложено немало труда. Как показывает практика, не всегда подобные затраты окупают себя, но сама попытка неплоха. Разработчики предусмотрели 18 различных характеров колонистов и 30 характеров наемников! Среди них герой, камикадзе, паникер, трус, снайпер... Характеристики различаются зоркостью, точностью, моралью, осторожностью, слухом, внимательностью и другими параметрами.

❖ **Колонист (Colonist).** Простой крестьянин, которому дали в руки ружье и отправили воевать. Часто засыпает прямо на посту, броню не носит. Опасен тем, что может хорошо спрятаться и напасть сзади.

❖ **Наемник (Mercenary).** Разница между любителем и профессионалом видна сразу: наемник дей-



Лица оперативников Пи-7 не светятся интеллектом.

ствует умнее и вооружен лучше. Впрочем, до настоящего спецназовца ему далеко во всех отношениях.

❖ **Троглоимпериалист (Troglo-imperialist).** Греческое слово «трогло» обозначает «пещеры», а латинское «империум» — «власть» (удовольствие комбинировать эти два слова предоставляю читателю). Это — варвары родом с окраин галактики, которые хотят владеть над человечеством. Вооружение империалистов немного уступает вашему, но они хорошо действуют вместе и могут стать серьезной угрозой.

❖ **Оперативник Пи-7 (Pi-7 operative).** Пи-7 — служба безопасности Ореолы Леонидий. «Пи» в данном случае не замена нецензурного слова, а пародия на английскую службу Ми-7. Это такие же спецназовцы, как и ваши подчиненные, вооруженные тем же оружием, так же натренированные. Они стараются действовать сообща, прикрывать друг друга, уклоняться от пуль и занимать выгодные позиции (нельзя, правда, сказать, что им это всегда удается, но сама попытка достойна внимания). Для них вы — предатели, напавшие на свое же командование. Пока вы стреляете в упор в одного из оперативников, другой, спрятавшись далеко вдали, как раз может брать вас на прицел снайперской винтовки.

❖ **Охранный пушка (Sentry gun)**



Сейчас отдых станет вечным.

— пулемет-робот, стоящий на одном месте, зато обладающий впечатляющей огневой мощью.

❖ **Паук DIV S1 (DIV S1 Spider)** — маленький робот, незаметно подвигающийся к человеку и взрывающийся у него под ногами. Может передвигаться как по потолку и стенам, так и по полу. Один паук — не проблема, но десяток роботов, атакующих с разных сторон, может привести к мучительной смерти. Быстрая стрельба — лучший способ борьбы.

❖ **Боевой робот DIV S1 (DIV S1 Battle Droid)** — большая и опасная военная машина. Оснащен и пулеметом, и лапами для ближнего боя. Единственная радость — он издается, как гиппопотам. Чем больше ваше оружие, тем короче будет жизнь робота.

СМЕРТЬ ПО ПРОТОКОЛУ

2 марта 2366 года лейтенант секретной службы Кайл Хардлоу предстал перед военным трибуналом на планете Квахира по обвинению в массовых убийствах мирных жителей. Нам предстоит выяснить, почему миссия, начинавшаяся с обычной разведки на одной из провинциальных планет, закончилась гибелью сотен работников правительственной колонии.

Лейтенант по порядку объясняет свои действия за предыдущие два месяца. Его рассказ состоит из роликов, больше похожих на эпизоды фильма, и из боевых миссий, в которых игроку придется решить поставленные задачи.

ПРЕДЗНАМЕНОВАНИЯ (OMENS AND PORTENTS)

8 января 2366 года. Боевая группа под командованием лейтенанта Кайла Хардлоу отправляется на планету Шин для проверки сведений о наличии неизвестной военной организации. Его задача — найти резиденцию управляющего планетой Джорджа Паншина, обеспечить его безопасность и собрать сведения о действиях троглоимпериалистов.

Перед глазами пятерых спецназовцев лежит безжизненная холмистая местность. Как люди проводят



Огненный шторм — это не метафора.

тут всю жизнь? До нашего появления главной причиной смертности наверняка была скука.

Первая встреча с колонистом не заставила себя ждать. Честная попытка подойти и мирно поговорить с треском провалилась. Треск, собственно, издавала допотопная винтовка крестьянина. Дальше нас ждут сотни две таких встреч и десятков километров одинакового пейзажа. Местность располагает к использованию снайперской винтовки, и тактика сводится к внимательному осмотру холмов сквозь оптический прицел.

■ **ЭТО ИНТЕРЕСНО:** в большинстве игр население состоит лишь из вооруженных мужчин. "Alpha Black Zero" не исключение в этом вопросе, но в одном из эпизодов главный герой чешет затылок и изрекает: "А женщины и дети ушли в горы!". И с чувством выполненного долга продолжает боевые действия.

Следующая задача — охрана посольства. Двадцать минут колонисты мелкими партиями перелезят через забор и пытаются добежать до входа. Со стороны действие напоминает странный спорт, напоминающий смесь американского футбола со стрельбой. Тот факт, что колонисты не пошли на штурм хотя бы группами человек по десять, заставляет серьезно засомневаться о наличии у них хотя бы зачатков интеллекта.

Последнее задание — пойти в разведку. Все бы ничего, но это решено сделать ночью и в дождь. Как следствие, самое сложное — не заблудиться. Результат миссии: активность троглоимпериалистов подтверждена.

ОГНЕННЫЙ ШТОРМ (FIRESTORM)

10 января 2366 года. Мы на Фудзияме — планете больших надежд и таких же больших разочарований. Она задумывалась как мир, открытый для представителей всех культур и религий. Как нетрудно догадаться, недолгая история Фудзиямы закончилась кровавой религиозной войной и эвакуацией персонала. Наше командование подозревает, что несколько

станций межпланетной сети данных пропали далеко не случайно.

Разработчики радуют нас сомнительным разнообразием: холмистая местность сменяется горами. Первая миссия — охрана мирных жителей. Довести хотя бы одного из двух инженеров до безопасного места — задача не слишком сложная, но это нужно сделать и еще раз, и еще, и еще... Для большинства игроков удовольствием это не назовешь. Работа экскурсоводом прерывается огненным дождем — на орбите взорван космический флот. Миссия по спасению мирных жителей провалена, остается заботиться о своей безопасности. Ближайшая задача — добежать до укрытия, не слишком отвлекаясь на врагов. Впрочем, они больше заняты спасением своих жизней.

Конец миссии застает отряд в незавидном положении. Мы брошены на произвол судьбы, возможности выбраться с Фудзиямы нет. Похоже, нами пожертвовали, как обычной пешкой.

ЯРОСТЬ КРЕМНИЕВЫХ СЕРДЕЦ (THE FURY OF SILICON HEARTS)

11 января 2366 года, Фудзияма. Идти некуда, мы просто стоим и ждем развития событий. Чтобы хоть что-то предпринять, лейтенант Хардлоу принял решение проникнуть в заброшенное поселение под названием Надежда Камерона. Там мы знакомимся с Сиджиллом, искусственным интеллектом класса "Кассиопея", предназначенным для помощи колонистам планеты.

То, что в конце двадцатого века было лишь средством для прогнозирования экономики и контроля сложных установок, в середине двадцать четвертого столетия стало основой всей деятельности правительства. Без советов электронных машин правительство не может ступить ни шагу, от искусственных мозгов зависят все жизни федерации, все военные решения, вся структура Солгов.

Люди забыли, что компьютер — лишь умный инструмент. Процессор и материнская плата никогда не заменят человеческих мозгов, это

всего лишь машина, быстрая, полезная, умная, но машина. Началось все с того, что люди стали больше доверять программе проверки орфографии в распространенном редакторе, чем собственным знаниям. Закончилось такое доверие гибелью миллионов людей.

■ **ЭТО ИНТЕРЕСНО:** как признаются ученые, создать мыслящую машину, в общем-то, несложно. Для этого нужно всего лишь набрать достаточно вычислительной мощности — не самая трудная задача для начала двадцать первого века. По-настоящему трудно, почти невозможно сделать искусственный интеллект похожим на человеческий.

Наконец отдельные фрагменты начали складываться в единую мозаику. Мы в центре восстания, направленного против самого сердца федерации Солгов. Картели Экзофага потерпели поражение в открытой войне, но теперь они близки к успеху, как никогда.

Мятеж колонистов на Шин — простой отвлекающий маневр. С помощью передатчика на Фудзияме преступники собираются получить доступ к Оси Данных — сети, связывающей планету Солгов. Если им это удастся, они получат возможность управлять всей деятельностью центральной федерации.

Для атак на искусственные интеллекты класса "Кассиопея" были созданы специальные системы, которым дали имя древнегреческой богини возмездия Немезиды. Главная сила федерации оказалась и ее главной слабостью, Солгов на грани катастрофы. Корабль, проводивший эвакуацию с Фудзиямы, погиб по вине первой "Немезиды". Для того, чтобы остановить электронную атаку, мы должны ударить в самое уязвимое место противника — маршрутизатор. Без него они не смогут быстро войти в Ось Данных.

ТЕМНАЯ ЦИТАДЕЛЬ (DARK CITADEL)

12 января 2366 года, Фудзияма. У отряда появился шанс выбраться с проклятой планеты. Между людьми и Сиджиллом заключен договор: уничтожение "Немезиды" в обмен

на эвакуацию с планеты. Неприятельский искусственный интеллект расположен в базовой конструкции планеты. Такие конструкции сбрасываются на поверхность планеты в начале терраформирования и служат основой развития всей колонии. После использования оборудования и снаряжения конструкция обычно демонтируется или переделывается под электростанцию. Базовую конструкцию Фудзиямы для своих нужд приспособили троглоимпериалисты.

Самый простой путь уничтожить "Немезиду" — взорвать опоры базовой конструкции. Заодно в ад отправится и весь обслуживающий персонал. Нам предстоит установить взрывчатку на четыре опоры и затем быстро эвакуироваться. Единственная радость — свалиться с высоты наши солдаты не смогут. А на пути к гигантскому зданию нас ждут все та же тоскливая местность и толпы наемников. Интерес вызывает возможность сменить оружие перед входом во вражеское логово — там есть склад с оружием для дорогих гостей?

ВРЕМЯ УБИВАТЬ (KILLING TIME)

12 января 2366 года, орбита Фудзиямы. Сиджилл нас не обманул: мы смогли подняться на спутник SDF-2 с троглоимпериалистами на борту. Наша ближайшая цель — добраться до центра связи и поднять тревогу. Для этого нам придется пробиться через вооруженные заслоны. Плохие новости: враг получил подкрепление. Сиджилл погиб, не выдержав противостояния с "Немезидами", но дело его живет. Он успел сообщить нам информацию, жизненно важную для Солгов.

Наконец-то мы избавились от однообразных холмов! Теперь нас ждут узкие и темные коридоры космической станции. Из новых врагов появились инженеры, вооруженные взрывчаткой. Судя по всему, троглоимпериалисты бросают в бой против нас целые армии. В таких условиях нам больше пригодится тяжелое вооружение, позволяющее убивать на коротких дистанциях.



Главные герои: Мухаммед Аррая и Кайл Хардлоу.

ОПЕРАЦИЯ ШИВА (OPERATION SHIVA)

12 января 2366 года. Ура, наконец прибыла подмога! Немного смущает тот факт, что на практике мы видим всего лишь нового командующего. Нужно заметить, такой подход прекрасно симулирует реальный мир — нередко надеешься на приход нового работника, а получаешь нового начальника. Так мы знакомимся с ученым и военным, капитаном секретной службы QES Мухаммедом Арраей, который сыграет главную роль в остатке сценария. За хорошей новостью мы получаем еще лучшую: мы возвращаемся на Фудзияму.

Уничтожение "Немезид" показалось сценаристам удачным ходом. В обсуждении задания нас пугают появлением еще шести штук, а затем милостиво разрешают уничтожить только три. Главное условие — сделать это нужно незаметно.

Расположены они на внезапно обнаружившихся на планете островах. Руководство чутко направляет каждый наш шаг по отключению недружественных электронных мозгов. Наша задача — найти такой путь, на котором нас никто не заметит. Практика в виде трех подряд "Немезид" заметно улучшит наши навыки.

Задание выполнено: мы захватили "Немезиды" и доставили их ученым. Труженики науки, возглавляемые профессором Арраей, начали анализ информации, которой обладают электронные мозги. Этот процесс точно назван "пытка". Объяснению, как можно пытать того, кто не имеет понятия о боли, посвящено минут пять игры. Если описать процесс кратко, то атаку на "Немезид" произвели специальные искусственные интеллекты, ласково названные "Пегги".

У нашего героя возникает закономерный вопрос: откуда взялись устройства против приборов, о существовании которых ничего не было известно? Ответ прост: "Пегги" создана для атак на "Касиопеи", основу всего существования СолГов. Интересное заявление, не правда ли? Чтобы оправ-

дать логичность такой схемы, Арраей приводит как пример военную историю двадцатого века.

ХИЩНИК И ДОБЫЧА (PREDATOR AND PREY)

23 января 2366 года. Пришло время борьбы на вражеской территории. По данным, полученным от захваченной "Немезиды", на планете Тифон-Баак расположен завод картелей Экзофага по производству систем искусственного интеллекта. Нам предстоит заняться саботажем, ликвидируя источник электронных мозгов.

Похоже, у сценаристов игры к этому моменту закончился весь запас фантазии. Не нужно быть пророком, чтобы догадаться: поверхность Тифон-Баака ничем не отличается от Шина и Фудзиямы. По сюжету интересующий нас завод находится в перестроенной базовой конструкции. Очень удобно: все базовые конструкции похожи друг на друга, художникам не пришлось придумывать новых интерьеров. Мы прилетели в другую звездную систему, но ничего не виданного ранее не обнаружили.

Ярче всего детальную проработанность миссии иллюстрируют за-



Человек против машины.

дачи, поставленные командованием:

Задача 1. Установите бомбу на реактор номер 1.

Задача 2: Установите бомбу на реактор 2.

Задача 3: Установите бомбу на реактор 3.

Задача 4: Установите бомбу на реактор 4.



Кайл Хардлоу признается невиновным!

Значительно проще для всех было бы просто без лишних церемоний перейти к последней миссии.

ПО КОМУ ЗВОНИТ КОЛОКОЛ (FOR WHOM THE BELL TOLLS)

19 февраля 2366 года. События повернулись неожиданной стороной: "Немезиды" созданы по технологиям, разработанным в лабораториях СолГов. Секция 91, где была собрана "Пигги", породила и наибольшую опасность для чело-

веческой федерации. Люди полностью потеряли контроль над искусственным интеллектом. Электронные мозги проектируют новые электронные мозги, и никто не в состоянии сказать, к чему это уже привело.

Для умных машин человеческая жизнь — не ценность. Они могут обречь на смерть миллионы людей, просто соревнуясь между собой. Неизвестно, не приведет ли к концу человеческой цивилизации очередная прихоть искусственных мозгов.

Впрочем, разве для людей чужая жизнь — ценность? Лейтенанта Кайла Хардлоу судят не за смерть многих тысяч колонистов на внешних планетах, а за убийство сотни правительственных служащих. Их вина всего лишь в том, что они стали на пути между боевой группой и ядром искусственного интеллекта.

Итак, Мухаммед Арраей и Кайл Хардлоу решили уничтожить логово электронных монстров. Для этого группа Alpha Black Zero при-

была в Ореол Леонидий. Первая задача — найти вход в секцию 91. Честно говоря, труднее не найти его, чем найти — это здоровенная железная дверь. Проблема в том, что вход охраняется оперативниками Пи-7. Две двери и пять солдат — пространство для тактической фантазии. Берегитесь снайперов! Дальше нас ждут узкие коридоры и охранные роботы.

Пришло время установить справедливость. И только сделав свое дело, мы задумаемся: а что же такое эта самая справедливость? Лейтенант Кайл Хардлоу оправдан, но добился ли он своей цели?

ПОСЛЕСЛОВИЕ

Судьба игры во многом схожа с ее сценарием. Все началось с замечательной идеи, которая нашла воплощение в прекрасном сценарии. Логичная, непротиворечивая история из будущего человечества не закидывается на простой стрельбе по бегущим мишеням, а напоминает хороший фантастический роман. То и дело игрок находит параллели миров двадцать первого и двадцать четвертого веков.

Неплохо авторы потрудились и над управлением отряда, и особенно над интеллектом наших врагов. Вот только игроки должны быть очень настойчивыми людьми. Карты длинные и запутанные, а оформление довольно однообразно. Да, может быть, это и реалистично, но уж как-то слишком.

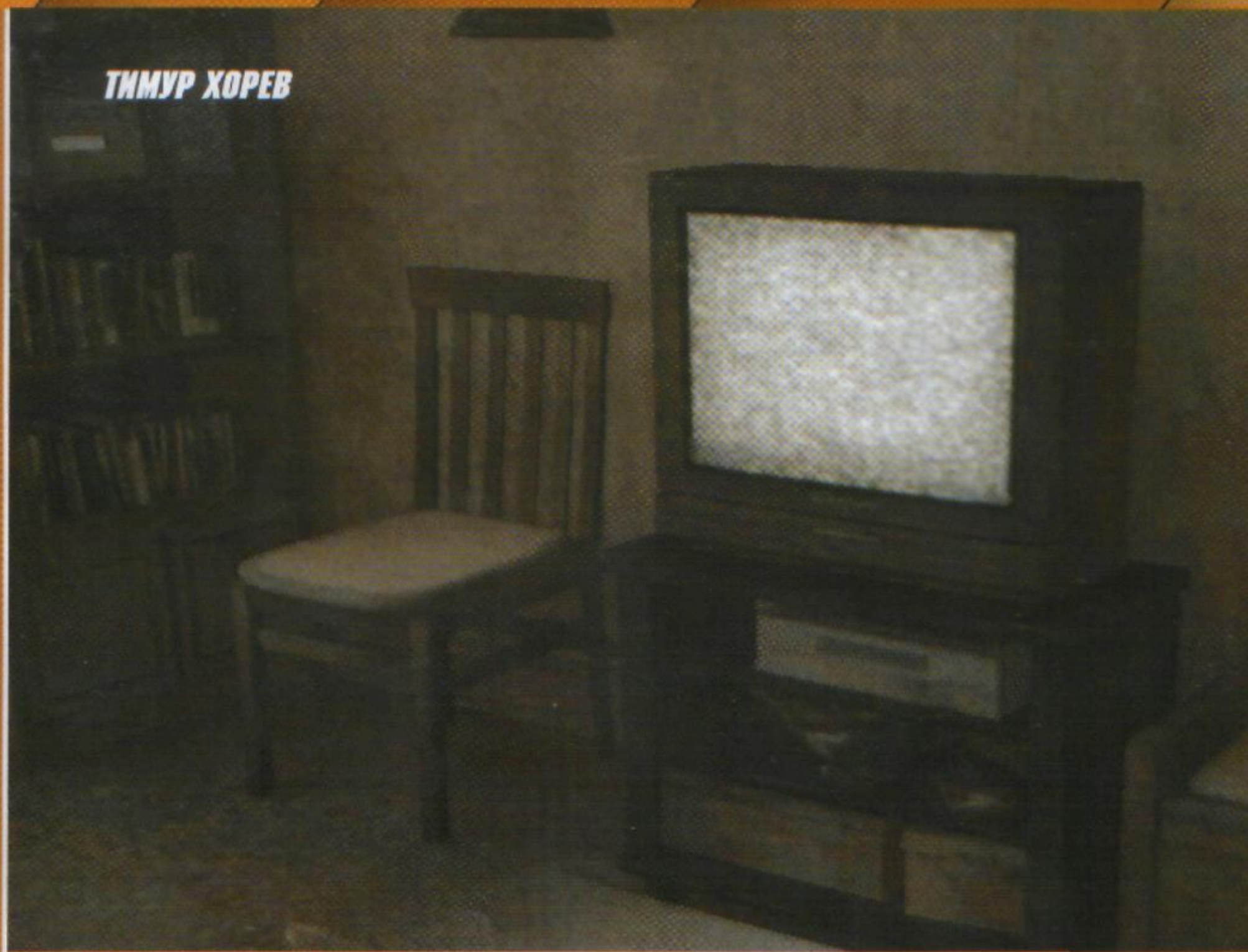
Результат трудов разработчиков чем-то напоминает жареную картошку под мороженым — блюдо на любителя. Для любителей сурового быта спецназовца длинные художественные вставки — лишь еще одна причина для раздражения, а задания слишком странны. Для фанатов научной фантастики игра слишком затянута: пока пройдешь очередную миссию, забываешь весь сюжет. По отдельности каждый ингредиент весьма неплох, но вместе они чаще вызывают вздохи непонимания. Будем надеяться, что это только начало большой и разнообразной серии игр с по-настоящему достойным сюжетом.

ДЖИ



Это не случайная труба, а тропинка специально для нас.

ТИМУР ХОРЕВ



Silent Hill 4: The Room

Обычная квартира. "Хрущевка" или высотка, облезные стены или евроремонт. Для всех нас квартира — это что-то обыденное, домашнее и безобидное. Дом — крепость, дом — защита в ночи, дом — надежный друг.

И вдвойне жутко становится, если внезапно в доме появляется новый элемент интерьера, маленький, почти незаметный. Цепи на входной двери изнутри. Когда окна нельзя разбить. Когда соседи не слышат ваших криков. Когда не работает телефон и телевизор.

Старый знакомый вдруг превращается во враждебное и почти одушевленное злокозненное существо. Вы заперты неизвестно кем. Кто это сделал? Как это исправить?

И каждую ночь снится один и тот же кошмарный сон, переходящий в не менее кошмарную явь.

В ГОСТЯХ У КАФКИ

Нельзя делать такие жуткие игры. С "Silent Hill 4: The Room" разработчики совершенно распоясались и потеряли всякое чувство меры. Нет, я понимаю, что жанр обязывает ваять что-то страшное, но не до такой же степени! Разработчики бросили для пущего страха игроков все свои ресурсы: таинственные звуки, пугающий видеоряд, фрейдистские ассоциации. В руковод-

стве по "Silent Hill 3" я поминал всуе "Звонок" Хидео Накаты. Этот фильм соотечественника японцы здесь использовали по полной программе, начиная с "непослушного" телевизора и заканчивая длинноволосой ведьмой-брюнеткой. Все здесь направлено на то, чтобы напугать игрока: игра давит на нервы, вызывает нервозность и чувство тоскливого ужаса.

Даже несколько шуточек не меняют положения. Играть в "Silent Hill 4: The Room" действительно страшно, и это чувство подогревается разработчиками, пестуется и лелеется ими, чтобы примерно на середине игры игрок сам сорвал с головы наушники, сказал: "Черт знает, что такое!" — и пошел в кино на комедию.

У Konami получилась очередная жуткая игра в лучших традициях серии о маленьком городке. Но неужели нельзя было сделать ее не такой... цепляющей за нервы? А?



Однако с сюжетом вышла забавная вещь. Во-первых, он довольно прямолинеен, даже неожиданно прост для Konami. Загадок и вопросов после завершения игры остается мало. Почти сразу все тайны быстро были расщелканы любителями серии. И совсем не по-японски зву-

чит причина всех проблем: спятивший парень принимает квартиру 302 за свою родную мать. Как говорится, "здравствуй, дерево!".

Во-вторых, действие "Silent Hill" не имеет к одноименному городку никакого отношения. Вся игра происходит в Эшфилде — маленьком городе неподалеку от Сайлент Хилла. Такого раньше не было.

Култ "Ордена", беготня с Алесой и проблемы с Самаэлем остались в "Silent Hill 3". Здесь сюжет, как и в "Silent Hill 2", делает шаг вбок. Но главный герой Генри — это вам не Джеймс Сандерленд. Если тот был трагическим героем, то Генри — простой рубаха-парень, который разбирается со злом потому, что оно мешает ему ходить на работу. Генри спасает девушку из лап монстра лишь из-за того, что та — соседка, не чужой человек. Живет рядом — отчего бы и не спасти?

Фанаты серии ждали немного другого. Отзывы об игре неоднозначны, но придираются критики лишь к сюжету и некоторым новым, не всегда удачным, концепциям. Во всем остальном "The Room" традиционно идеальна.

Правда, при переносе игры на нашу родную платформу PC кто-то изрядно схалтурил. Игра сразу же обзавелась тремя огромными недостатками:

ЖАНР

horror action/adventure

СОЗДАТЕЛИ

Konami

НА ЧТО ПОХОЖЕ

серия Silent Hill

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

PIII-1GHz, 256 MB, 32 MB video

(PVI-2 GHz, 512 MB, 64 MB video)

МУЛЬТИПЛЕЕР

нет

СКОЛЬКО ДИСКОВ

одна DVD

САЙТ ИГРЫ

www.sh2004.com

Рейтинг



Кошмарное Управление

Вспомните, как удобно было в третьей части игры поворачивать мышью. Вспомните и тут же забудьте — теперь повороты будут делаться только с клавиатуры. Учитывая кривой расчет направления поворота (от экрана, а не от персонажа), придется заново учиться ходить. Заметьте, зафиксировать камеру на персонаже нельзя!

Вплоть до конца игры я не смог полностью избавиться от колченовости персонажа. Как пьяный, он начинал стрелять в противоположную сторону от монстра, упираться в стену на поворотах и разворачиваться при смене камеры.

Приставочное сохранение

Все мы помним, что в SH3 можно было сохраняться в любом месте игры. Специальные красные руны сохранения были рудиментами от Playstation 2. Здесь, чтобы сохраниться, надо найти отверстие, ведущее в квартиру, найти в квартире красную книгу у окна и там записать игру. Не говорите мне про пользу редких "сейвов". Это просто кто-то поленился!

Ошибки с системным временем

Мелкие глюки с системным временем компьютера привели к тому, что иногда игра заметно замедляется. Нет, это не мешает. Куда хуже наблюдать, как во время скриптовых сценок речь персонажей проигрывается задолго до конца сценки, а герои продолжают молча шевелить на экране губами как рыбы. Спасает только сурдоперевод.

Со всеми этими неприятностями я просто не могу поставить игре "Корону", хотя она ее заслуживает. Зачем, спрашивается, так сделали? Почему схалтурили с переносом на PC? Кто-то на форуме остроумно ответил: "Чтобы приставочникам не было обидно".

НОВОВВЕДЕНИЯ

В каждой игре серии разработчики пробовали что-то новое. Первая часть не похожа на вторую, вторая отличается от третьей. Чего же ждать нам от "The Room"? В первую



➔ "Почто вы меня обоями заклеили?"

очередь, ограничений.

Когда разработчики хотят сместить игровой процесс в нужную сторону, они мягко ограничивают игроков. Простой пример: в "Doom III" сделали темно, чтобы игроки осторожничали. Запретили стрелять с фонариком, чтобы пуле боялись. Японцы из Konami делают примерно то же, но чуть тоньше.

❖ Список предметов у персонажа теперь вызывается в реальном времени и ограничен десятью предметами. Все бы хорошо, но сейчас каждая обойма для пистолета занимает отдельную ячейку — арсенал с собой не возьмешь. Так ненавязчиво нам намекают на то, что забывать про рукопашный бой не надо. Намек удался — теперь большую часть игры придется ходить на врага "с дрекольем". Тем более что огнестрельного оружия всего два вида: пистолет и револьвер.

❖ Желая усложнить игру, разработчики ввели в нее многочисленных бессмертных врагов. От злых призраков спасут только быстрые ноги и иногда — особые артефакты. Против скоростных инвалидов колясок средств борьбы просто нет. Главный злодей в последней трети игры будет то и дело нападать на героя. Где те беззаботные времена, когда любую медсестру можно было добить каблуком? (к слову, теперь упавший враг иногда не нуждается в "ударе милосердия".)

❖ Квартира главного героя — это теперь "база", на которой можно сбросить лишние вещи в бездонный сундук, почитать новые записки под дверью, сохранились и посмотреть в окно. Возможность сделать это появляется несколько раз на каждом уровне. В первой половине игры квартира может даже играть роль бесконечной аптечки. Волей-неволей вспоминается "Unreal 2".

❖ Количество загадок уменьшили и их упростили. Теперь нет разделения на уровни сложности по загадкам.

❖ Секретную одежду и оружие можно пересчитать по пальцам. Пара пушек, пара одежек. Я не узнаю Konami!

❖ "Средний" и "тяжелый" режимы игры заметно потяжелели. Если в "Silent Hill 3" без особых сложностей игру можно было пройти на среднем уровне, то "The Room" советую проходить только на "легком". Вспомните о проблемах с управлением, пожалейте пальцы и нервы.

❖ Среди четырех возможных концовок игры любители с изумлением не нашли шутейную концовку с участием НЛО и пришельцев. Во всех трех предыдущих сериях она была. Я опять не узнаю Konami!

ОРУЖИЕ

Почти все оружие в игре предназначено для ближнего боя. Пистолет и револьвер жмутся где-то в углу, а вдали маячит далекий и недостижимый секретный пистолет-пулемет.

Бутылка из-под вина

Бутылку из-под вина вы найдете в холодильнике. Ей можно драться, но только мазохист будет использовать ее, когда уже есть водопроводная труба. Через пару ударов такое "оружие" выйдет из строя.

Водопроводная труба

Самое первое ваше оружие, классическое для серии Silent Hill. Слабенькое, но для начала сойдет. Тем более что ничего другого в самом начале у вас все равно нет.

Пистолет

Хорошая вещь — бьет далеко, не дает врагам подходить к персонажу. Но, учитывая дефицит патронов и то, что они быстро забивают вещмешок, очень полезным его не назвать.

Впрочем, выбора у вас все равно нет, так что пользуйтесь пистолетом в меру. Помните — каждый сэкономленный патрон облегчает



➔ Главный герой — Генри Таунсенд.

вам жизнь во второй половине игры.

Клюшки для гольфа

Попадают в игру часто, наносят хорошие быстрые удары. Вот только ломаться любят в самый разгар боя.

Электрошокер

Полусекретное оружие, которое вы сможете найти в тюрьме. Один удар током сносит с копыт врага средней отожранности. Для этого надо подойти к нему вплотную — некоторых это раздражает. Да и заряжается шокер после разряда долго.

Алюминиевая бита

Медленное, но мощное оружие. С появлением в вашем арсенале биты труба окончательно устареет. Клюшки для гольфа бьют сильнее, так что перед тем как достать биту, убедитесь, что клюшки у вас кончились.

Нож для резки картона

Знаменитое оружие массового уничтожения, нож для резки картона. В игре присутствует разве что для шутки.

Мотыга

Садовый инвентарь на службе добра. Неплохое оружие ближнего боя с хорошей "дальнобойностью". Вы найдете ее на уровне "Здание".

Ржавый топор

Топор, да еще и ржавый — хорошее подспорье в бою. Но надо помнить, что бьет он на очень небольшое расстояние (даже меньше, чем бита). Кому-то это может сильно не понравиться.

Дихлофос

Разве только заботой о прическе врагов можно оправдать использование спрея в игре. Положите его в сундук и больше никогда не доставайте.

Факел

В "Doom III" главный герой мог драться фонариком, здесь Генри может драться факелом с теми же результатами — то есть никакими.

Кирка отчаянья

Замечательное оружие! Огромная убийная сила и приличный размах. Единственный недостаток кирки — очень медленный замах. Пусть враги отчаиваются.

Револьвер Ричарда

Хорошая альтернатива пистолету. Вы найдете этот револьвер в комнате 207, когда окажетесь на "квартирном" уровне. Револьвер медленнее перезаряжается, обладает меньшим количеством боеприпасов в барабане. Однако убийная сила на один выстрел намного лучше, чем у пистолета. Прописывается это лекарство против самых сложных врагов в конце игры.

Бензопила

Секретное оружие, добыть которое можно только после завершения игры. Говорят, хорошая вещь, но с бензопилой из "Doom" не сравнить.

Пистолет-пулемет

Секретное оружие, добыть которое можно только после завершения игры. Что мешало разработчиком оставить ее в обычной игре — загадка таинственной японской души.

Сумочка (Эйлин)

В больнице Эйлин, попав к вам в команду, сможет отбиваться от мертвецов своей сумочкой. Эффект от этого импровизированного оружия небольшой, но за неимением лучшего сойдет и оно.

Генри не может использовать сумочку. Однако любое оружие, которым пользуется напарница, виртуально лежит в его вещмешке и забивает свободное место.



Хлысты (Эйлин)

Хлыстик для жокеев. Все же лучше, чем сумочка. Найдете его при втором посещении метро.

Копы (Эйлин)

Их можно будет найти в корзине при втором посещении леса. Очень хорошее оружие для Эйлин.

Дубинка (Эйлин)

Полицейская дубинка для девушки, ее можно будет найти при втором посещении тюрьмы в комнате охраны на третьем этаже.

Серебряные пули

В игре серебряных пуль чрезвычайно мало. Но они очень полезны, так как только с помощью серебряной пули можно заставить призрака упасть и притвориться мертвым на несколько минут. За это время можно многое сделать — например, всадить в негодника меч повиновения.

Меч повиновения

Единственный способ избавиться от назойливого внимания призрака на уровне — сбить его с ног и припилить к полу мечом повиновения. Привидение будет крутиться, как бабочка на булавке, но сойти с места не сможет. К сожалению, мечей в игре мало — всего пять. Призраков гораздо больше, поэтому вам придется выбирать — кого припилить, а кого оставить. Выбирайте самых страшных и доставучих, например, длинноволосую ведьму из метро.

Святые медальоны

Специальное защитное приспособление, охраняет от призраков. К сожалению, амулет ломается после определенного «срока службы». Поэтому советую на уровнях медальонами не пользоваться, оставив их исключительно для квартиры 302.

Священные свечи

Примерно после половины игры комната 302 перестанет быть для вас безопасным убежищем. В нее начнут проникать духи, вселяться в вещи и доставать вас. Но есть способ изгонять духов. Это — священные свечи. Поставьте такую свечу рядом с предметом, которым овладел дух. Сожгите. Не отходите от свечи, пока она не сгорит полностью. Вуаля!

«Как найдешь ты свечку — береги ее. Больше от злых духов не поможет ничего...».

ВРАГИ

Собаки

Если вы играли в прежние серии Silent Hill, то наверняка узнаете собак. С небольшими вариациями они прошли через всю серию. Помнится, в последний раз они хвастались раздвоенными го-



Никогда не забывайте наступать на поверженных врагов.

ловами. Здесь они похожи на обычных жженных собак с длинными языками.

Собаки различаются на два вида: желтые и розовые. Розовые — опаснее, они, недолго думая, вцепляются в ногу и долго грызут. Желтые с красными языками чуть менее опасны: долго ходят вокруг вас, часто промахиваются при прыжке. Бороться и с теми, и с другими лучше оружием ближнего боя. Рассчитывайте момент, когда собака собирается прыгнуть, и отскакивайте. Упавшую после нескольких ударов собаку обязательно добивайте каблуком.

■ ЭТО ВАЖНО: не забывайте, что поведение врагов меняется, и зависит это от выбранного вами уровня сложности.

Летучие мыши

Череп длинноклювой птицы, тело летучей мыши. Маленькие, но очень вредные, как в «Ragnarok Online». Если на вас налетела стая из трех или более мышей, то вряд ли вы выйдете из схватки без потерь. Обычно с одного удара мышь падает на землю и ждет вашего каблука. Не заставляйте ее долго ждать.

■ ЭТО ВАЖНО: иногда с одного размаха можно ударить сразу двух врагов, если они находятся рядом друг с другом. В случае с мышами это особенно заметно. Читатель, пользуйся этим!

Настенники

Настенники — это своеобразные големы. Они вырастают из стены по пояс и начинают бессистемно размахивать длинными когтистыми лапами. Удар настенника не только вреден для здоровья — он еще и сбивает Генри с ног. Но между ударами можно проскочить, если хорошо рассчитать время.

Бороться с настенниками можно хорошим длинным «дрекольем» или с помощью пистолета.

Иногда в игре встречаются и серые чудовища — более сильные и агрессивные собратья настенников.

Связка настенников

Своеобразный мини-босс, встретится вам в конце второго посещения здания. Для того, чтобы без особых сложностей победить сразу нескольких големов в связке, надо найти главного. Узнать его легко: если его ударить, страдают сразу все настенники.

Для борьбы со связкой лучше использовать пистолет.

Поганки

Практически безвредные длинные кроваво-красные растения с закругленными «головастыми» окончаниями. Если наступить на поганку, то уменьшится здоровье. Почти всегда поганки можно обойти. Если нельзя обойти — доставайте оружие и начинайте полоть.

■ ЭТО ВАЖНО: если вы хотите улучшить свой игровой счет, всегда убивайте поганки. Они пойдут в общий зачет убитых врагов.

У поганок есть белая разновидность. Отличий от красной — никаких. Уничтожается точно таким же способом.

Слизни

Слизни ползают по полу и стенам. Норовят свалиться с потолка. Если коснуться слизи, то теряется здоровье. Обходите их по мере возможности. Если слизни откровенно мешают жить (например, закрывают проход к сюжетно важному холодильнику), то топчите их ногами без пощады.

Дети

Самый «психический» враг в игре. Выглядит как две головы детей, ходящие на двух руках. Подробности анатомии скрыты темным покрывалом. Заметив Генри, дети показывают на него пальцем, а потом подбегают и начинают бить руками. От одной пары детей избавиться не так трудно, но в игре бывают ситуации, когда детей сразу двое или трое. Лучшее оружие против них — длинная дубинка, пистолет или электрошокер. Уронив детей на землю, не забудьте про каблук.

Ближе к концу игры вам начнут встречаться «модифицированные» дети без плащей. Они быстрее двигаются и сильнее бьют. Самое обидное — после оглушения эти ребята быстро встают, так что не теряйте времени зря.

Обезьяны

Обезьяны с человеческими лицами и вторыми головами, болтающимися где-то в районе груди. Очень ловкие, но до нападения любят прыгать перед Генри, открываясь для атаки. Бейте их палками и давите упавших каблуками.

Очень опасны группы обезьян. Старайтесь отделять их одну от другой и последовательно отправлять в мир вечных бананов.

Самые опасные обезьяны — темные. Обычно они держат в руках оружие: биты или клюшку. Без долгих разговоров они подходят и бьют.

Инвалидные коляски

Пустые инвалидные коляски катаются по уровню и действуют на нервы.

Впервые они встретятся вам в больнице. Наткнувшись на коляску, Генри теряет здоровье и падает. Уничтожить такую коляску нельзя, можно лишь избегать их или несколькими ударами «оглушать» на время.

Коляски со временем размножаются. Если вы долго будете топтаться на одном месте, то число их на уровне заметно вырастет. К счастью, они не особенно агрессивны и не стараются загнать вас в угол.

Пациенты

Роль мертвых медсестер в «Silent Hill 4» играют такие же дохлые пациенты. Вы всегда узнаете их по снесенной наполовину голове. Они крупнее среднего человека, и каждый держит в руках увесистый разводной ключ (или что-то подобное). Бьют они больно, но двигаются и целятся медленно. За то время, пока пациент найдет вас, прицелится и больно стукнет, можно его уронить и ударить каблуком, добивая.

Опасность они представляют в группах. Старайтесь разделять их. Если не получается — просто сражайтесь, как можете.

Призраки

Призраки — визитная карточка «Silent Hill 4». Это очень опасные твари. Кто раз увидит, как дух с во-ем и скрежетом вылезает из стены, тот не забудет этого никогда. В воздухе призраки парят, поджав ноги. Убить их нельзя. Можно только оглушить на несколько секунд или припилить к полу специальным мечом (эти мечи в игре можно пересчитать по пальцам одной руки). Серебряной пулей духа можно вырубить на несколько минут.

У призраков два вида атак. Первый — головная боль. Мигрень начинается у главного героя, если к нему

подплывает призрак (первый признак находящегося рядом призрака — шум, похожий на помехи радио). Вторая атака посерьезнее — дух засовывает руку в сердце Генри и начинает что-то нехорошее там делать.

Лучше всего против духов работает "сто первый прием карате". Как можно быстрее уходите из тех мест, где они обитают, и все будет хорошо! В прохождении я буду отмечать "духоопасные места".

Уолтер Салливан

Главный игровой злыдень будет преследовать вас в конце игры, выскакивая из самых неожиданных мест. Советую бежать, как только он объявится. Сражение можно выиграть (то есть, привести Уолтера в бессознательное состояние), но потом все равно придется бежать, быстро сделав все дела.

Одно хорошо: ваша напарница по сюжету Эйлин поможет в бою. На нее Уолтер не нападет.

ПРОХОЖДЕНИЕ

Вот уже как два года назад Генри Таунсенд поселился в комнате 302, в доме Саус-Хейтс. Генри был счастлив и наслаждался своей новой жизнью в маленьком городке Эшфилд.

Но пять дней назад случилось нечто странное.

Каждую ночь по ночам его стал посещать один и тот же сон.

И еще...

Он не мог выйти из комнаты 302.

КОШМАРНАЯ КОМНАТА 302

Просыпаемся... Осматриваемся вокруг...

Квартира заляпана чем-то мерзким. Сквозь окна ничего не видно. Неужели это и есть наше обиталище? Походите по спальне, осваиваясь с "квартирным" управлением. Каждый раз, попадая в свою комнату, игровая камера будет переходить на вид от первого лица.

■ **ЭТО ВАЖНО:** загорающийся в углу экрана глаз — знак того, что перед вами активный объект. Главный герой может взаимодействовать с ним или просто отпустить комментарий. "Целиться" на объекты с непривычки сложно, научитесь быстро вертеть головой так, чтобы нужный предмет попал в центр экрана.

Судя по всему, что-то в комнате не так, и дело не только в грязи. Герой просто не узнает квартиру. На стене — неизвестный портрет. Откуда-то взялся телевизор там, где раньше стоял проигрыватель. Музыкальный центр на полке — не мой. Ботинки, стоящие у двери, не вашего размера, а в заляпанный холодильник просто страшно заглядывать. Двери наружу, в ванную и в кладовку просто не открываются, словно они слились со стеной.

Почитайте книгу на столе. Когда вы решите, что в этой грязной комнате вам делать больше нечего, подойдите к странному пятну на сте-

не. Взгляните — оно напоминает по форме лицо. И тут начинается кошмар: из стены с криками и стонами выползает мертвец. Посмотрите, как он это делает!

КОМНАТА 302

Это был сон, только сон. Генри Таунсенд — наш главный герой — просыпается и трясет головой. Квартира теперь имеет вполне жилой вид. Ее даже можно принять за обычную квартиру, если не считать того, что уже пять дней Генри заперт в ней.

Телефон не работает. Впрочем, нет — он звонит! Тихий голос в трубке произносит: "Помоги...", и Генри обнаруживает, что телефон не подключен к линии.

Посмотрите в окно, обратите внимание на девушку в красном. Она нетерпеливо приплясывает у входа в метро, а потом спускается вниз по лестнице. Осмотритесь вокруг. В Эшфилде кипит обычная жизнь. Казалось бы, разбить окно — и можно выходить! Но тогда сказки не получатся.

Ради шутки можете записать телефон бара (555-3750) и попробовать позвонить туда. Видимо, у повара плохое настроение.

Выходите за дверь, сразу же сходите в ванную комнату, осмотритесь. Вернитесь, и по коридору выходите к двери. Ого! Похоже, кто-то очень не хочет, чтобы Генри вышел из квартиры. Дверь забита, заколочена и завешена цепями изнутри. "Как мне выйти отсюда?". На двери появляется надпись губной помадой: "Не выходи. С любовью, Уолтер".

За дверью слышен звук упавшего пива. Генри смотрит в глазок — его соседка, симпатичная Эйлин Гэлвин, собирает рассыпавшиеся банки и негромко матерится. Посмотрите, как она это делает! Обратите внимание на пятнадцать отпечатков руки на стене напротив. Думаете, они просто так? У японцев ничего не бывает "просто так".

Подберите под дверью детскую записку: "Мама, пачиму ты не прасыпаешса?". На чью-то маму Генри откровенно не тянет.

Больше у двери вам делать нечего. Осмотрите чулан. Откройте холодильник, возьмите бутылку и банку какао. Сохранитесь рядом с большой красной книгой у окна, если хотите.

■ **ЭТО ВАЖНО:** в бездонном сундуке вы сможете хранить все вещи, которые подберете на уровнях игры. В первую очередь советуем складывать туда все найденные аптечки и другие "лечилки". Старайтесь не использовать их на уровнях. Универсальная аптечка — это сама комната 302. До определенного этапа игры вы сможете возвращаться туда через любую "дырку" на уровне и этим полностью восстанавливать здоровье.

Возьмите за полками кусочек текста с описанием того, как некто создал свой искаженный мир, населенный странными созданиями. Кто в этот мир попадет, тот вечно будет скитаться в нем в виде призрака. Прочтите последнюю часть о том, что ходить в этом мире надо только налегке — и намотайте на ус.

■ **ЭТО ВАЖНО:** в этой части игры разработчики решили усложнить жизнь игрокам жестким ограничением инвентаря. Теперь в него могут войти лишь десять предметов. При этом две пистолетные обоймы считаются за два отдельных предмета. Теперь можно подойти к сундуку и переложить в него все содержимое карманов.

Со стороны ванной комнаты доносится загадочный шум. Вы сохранились? Ступайте в ванну. В стене комнаты зияет огромная дыра — видимо, на той стороне кто-то очень неаккуратно пользуется перфоратором.

В эту дыру можно даже пролезть! Неужели отсюда можно выйти? Хватите кусок разбитой трубы и ползите вперед, к загадочному свету.

ПОДЗЕМКА — ПЕРВОЕ ПОСЕЩЕНИЕ

Что за черт? Генри рождается на уровне и оказывается на странном эскалаторе. Когда он окажется внизу, у вас появится хорошая возможность освоиться с управлением и

перенастроить его под себя. Научитесь бить, уклоняться, задерживать удар, чтобы накопить силу. Наработайте навык пользования камерой, умейте вовремя ставить ее "на загровку" главному герою. Лучше всего делать это в начале коридоров и комнат, чтобы потом иметь возможность видеть, что происходит.

■ **ЭТО ИНТЕРЕСНО:** говорят, что если оставить Генри надолго без движения, то он начнет чудить. Попробуйте!

В конце длинного коридора вас встретит Синтия, эффектная латиноамериканка. Она порядком напугана, но предпочитает это скрывать: "Это жуткий сон, Генри. Если ты выведешь меня отсюда, я выражу свою признательность особым способом! В конце концов, это всего лишь сон..."

Генри заметно приободрился. Но уже за углом новой знакомой становится плохо, и она заскакивает в женский туалет. Через некоторое время из мужского туалета на ждущего в коридоре Генри вываливаются три собаки — одна мертвая и две живые.

Собаки грызут труп, и у вас есть возможность неспешно достать трубу и прицелиться. Не забывайте (никогда не забывайте!) добивать упавшего врага ударом ноги.

В мужском туалете пусто. В женском вы найдете дырку в стене (неугомонный товарищ с перфоратором побывал и здесь). Отверстие приведет вас назад, в комнату 302, но забираться туда пока не стоит. Проверьте коридор дальше, расправьтесь с тремя собаками.

Перед вами — нечто, напоминающее огромного червя, торчащего из стены. Но это не червь. Это пуповина, и к чему она тут, вы узнаете дальше по сюжету. Справа за углом (прямо за пуповиной вверх по лестнице) вы найдете пистолетные патроны. Возвращайтесь в туалет и забирайтесь в отверстие.

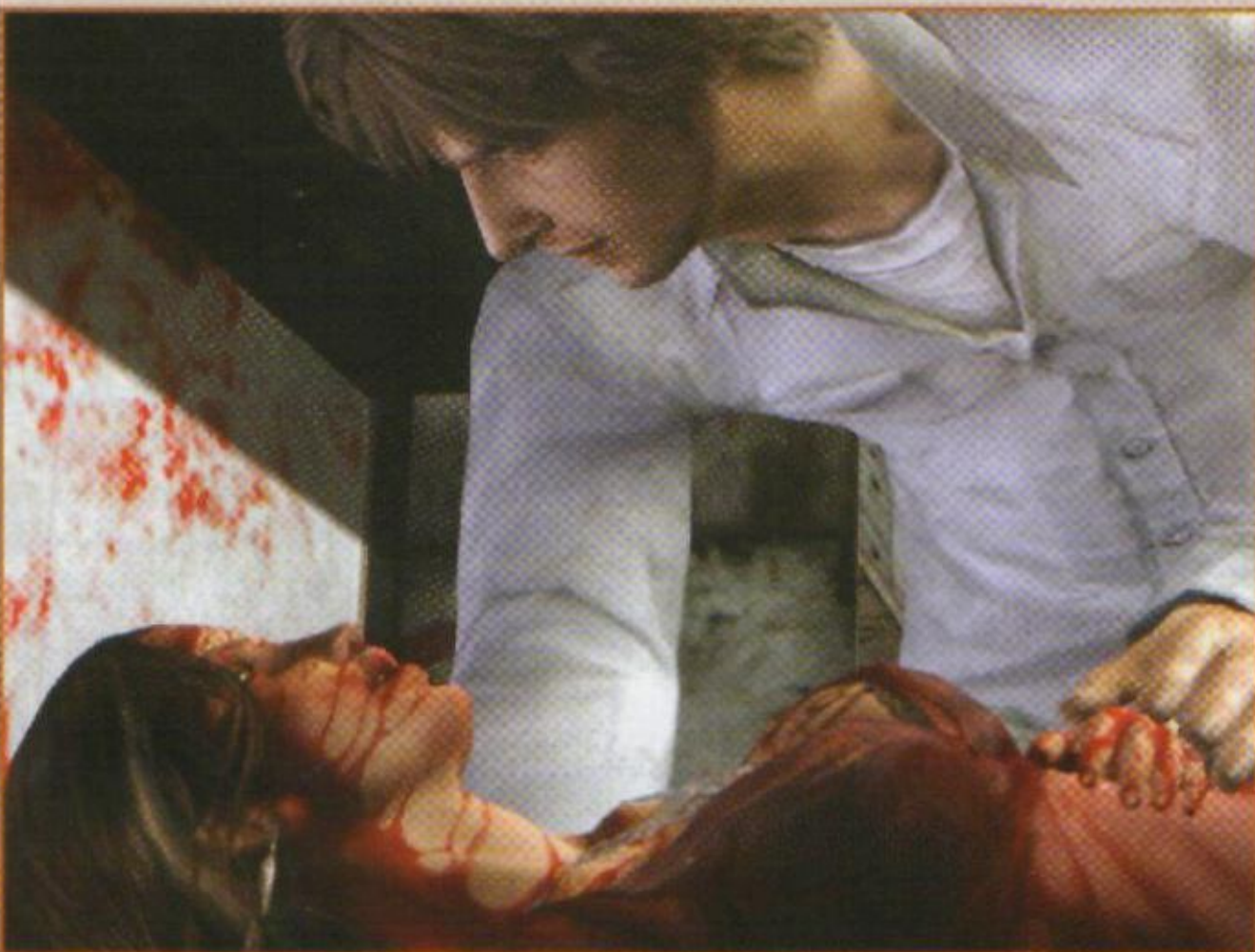
Каждый раз, оказываясь у себя в квартире, не забывайте сохранять и сбрасывать все лишнее в сундук. Помните: путешествовать по этому сумасшедшему миру лучше налегке!

В главной комнате что-то изменилось: комод сдвинут с места. Ого, за ним кто-то пытался прогрызть стену на манер узников тюрем. Подберите пистолет с пола и загляните в узкое отверстие в стене. Ваша соседка Эйлин ищет щетку.

■ **ЭТО ИНТЕРЕСНО:** обратите внимание на игрушечного розового зайца, сутуло сидящего на диване Эйлин. Привет из "Silent Hill 3"!

Внезапно зазвонит телефон — тот самый, отключенный. "Куда ты делся!" — кричит Синтия. — "Спаси меня скорее!" Взгляните на прощание в глазок на подметающую коридор Эйлин и снова забирайтесь в дыру.

Генри окажется в том же самом женском туалете. Но тут же рядом на унитазах сидит Синтия — нет, это лишь манекен. Но как он похож на нее! В окровавленных руках "Синтия"



➡ "Ты вся холодная. Тебя даже трогать неприятно!"



держит служебные монетки для посещения метро. Возьмите их и выходите к лестнице на Линч Стрит Лайн — они помогут вам спуститься вниз.

Запомните: дальше все надо делать очень быстро и аккуратно. Сбережете патроны и нервы. Перед тем, как спускаться по лестнице, внимательно рассмотрите карту и наметьте себе путь. После этого — действуйте бегом-бегом-бегом!

Внизу по лестнице вас ждут два противных призрака. Первый — бледный знакомый из сна. Второй — мертвый негр, который пусть и не играет в баскетбол, но головную боль вызывает изрядную. Убить их нельзя. Они медленно, но настойчиво будут преследовать вас по всему метро, срезая при необходимости путь сквозь стены. Избегайте их всеми силами! Внизу к ним может присоединиться третий призрак, похожий на обсыпанную мукой Маргарет Тэтчер.

Сразу после лестницы бегите налево (от Генри — направо) и спускайтесь по лестнице к Синтии. Она заперта в поезде и умоляет о помощи. Не теряя ни секунды, бегите налево и входите в крайний вагон. Откройте дверь, нажав на кнопку, и бегите назад. Теперь вам надо преодолеть поезда по запутанному извилистому пути. Даже не знаю, что бы вы делали тут без карты.

Оказавшись на противоположной стороне перрона, вы можете взбежать по лестнице, чтобы подобрать патроны (не сбавляйте скорость, демоны не дремлют!), или сразу рвануть налево в комнату с дырой в стене. Там Синтия вас оставит, а вы сможете сохраниться.

Спускайтесь по лестнице в залитый кровью подвал и бегите прямо по металлическим мостикам к следующей лестнице. Поднимитесь, возьмите патроны, откройте дверь и спускайтесь назад, к мостикам. Сверните по деревянным доскам налево (вы пропускали этот поворот раньше), и, не сбавляя скорости, бегите по единственному проходу прямо, направо, вниз по лестнице и через дверь.

Под истошные вопли Синтии убейте собаку, бегите по перрону к ближайшему поезду, и там, сразившись еще с четверкой лучших друзей человека, возьмите клюшку для гольфа. Выходите через ту же дверь и следуйте дальше по перрону. Подберите питательный напиток у эскалатора и сохранитесь в очередной дыре.

Теперь будьте очень внимательны. Метро — источник повышенной опасности, надеюсь, вы это уже поняли. Эскалатор опасен вдвойне, ибо по пути вверх на вас нападут. Из правой стены начнут высываться странные создания. Это то ли духи известки, то ли призраки рабочих, делавших в метро ремонт. У них длинные руки, а места на эскалаторе мало. Пусть они "растут" из стены и не могут сдвинуться с места: если ударят, так ударят! Если хотите, мо-



Никогда не пренебрегайте тактическим отступлением.

жете рассчитывать время, когда они перестанут махать руками, и пробежать мимо. Но можно воспользоваться и трубой — дохнут эти ребята сравнительно быстро.

Наверху возьмите с двери карточку "Соблазн" и входите. Что-то подскажет Генри, что Синтия уже не сможет выразить ему свою признательность. Она страдает от ран, несовместимых с жизнью, а на ее левой груди вырезано: "16/21". Синтия умрет у Генри на руках, запачкав кровью его чистую рубашку.

Комната 302

Генри вновь проснулся у себя в комнате. За окном воют сирены.

"Синтия..."

Посмотрите в окно. Скорая помощь и полиция стоят у метро. Нетрудно догадаться, кого они там нашли. Радио радостно комментирует события. Взгляните в щель на Эйлин. Посмотрите в глазок. Отпечатков ладоней стало шестнадцать. Почитайте листок под дверью.

■ ЭТО ВАЖНО: впредь каждый раз, оказавшись в квартире, смотрите в отверстие на стене, заглядывайте в дверной глазок и посматривайте кругом на предмет записок.

Обязательно возьмите бутылочку с какао перед тем, как нырнуть в дыру. Мне показалось, или она на самом деле стала чуть шире?

ЛЕС

Обратите внимание на камни с непонятными рунами. Пройдите через ворота и найдите отверстие, в котором вы можете сохраниться. Заходите на склад, и сразитесь с несколькими очень вредными жуками, обожающими нападать стаяй. Если вас поранило — вы знаете, куда вернуться.

Не забудьте подобрать пистолетные патроны рядом с бочками. Когда вновь окажетесь на улице, внимательно рассмотрите записки в открытом автомобиле. Их автор — за следующей дверью. Это Джаспер Гейн, молодой человек, сидящий на камне. Он расскажет вам,

что знает, и продолжит курить.

Приготовьте оружие — за следующей дверью предстоит довольно некрасивый бой с несколькими собаками и жуками. Входите во двор Дома Желаний.

Открыть дверь вы не сможете. Поэтому взгляните на карту: надо обследовать все три оставшихся непройденными ответвления от главного двора. Желательно в таком порядке: юго-западная дверь, юго-восточная, и северо-западная. Вас будут встречать собаки и жуки. В паре мест придется столкнуться нос к носу с призраком. Это мертвый колхозник с лопатой в руках — одинокий, но достаточно вредный. Меня он атаковал перед кладбищем и в конце юго-восточного прохода.

На юго-западном кладбище вас ждет сценка: Джаспер сходит с ума, а трогательный маленький мальчик в полосатой футболке смотрит на все происходящее невинными глазенками.

В северо-западном проходе вы найдете аптечку, а в юго-восточном — очередную клюшку для гольфа. Дыр для сохранения в окрестностях очень много, на этот счет не беспокойтесь.

До того, как обследуете все три ветки, не подходите к Джасперу, стоящему у дверей Дома Желаний. Только после этого заговорите с ним и угостите какао несчастного страдальца. За это он даст вам совок с секретом. Совок — вещь полезная. Им можно копать. Можно не копать.

Найдите в юго-восточном проходе дерево с корнями, напоминающими руки. Копайте, и в ваши руки попадет ключ от Дома Желаний. Но надпись на нем настораживает: "Кто возьмет этот ключ, тот вечно будет скитаться в бесконечности". Так и есть — вернуться к главному двору не удастся. Придется хитрить. Пройдите через забор к дыре, и, пока вас не порезал колхозник, забирайтесь в свою квартиру. Там положите ключ в сундук и выберите назад. Пока колхозник вылезает из стены, выходите через калитку и бегите к дому. Воспользуй-

тесь дырой у дома, чтобы вернуть ключ из квартиры.

Все, теперь можно открывать ключом дверь. Входите внутрь. Чудовищ в доме вы не найдете. Обыщите комнату. Возьмите записку рядом с упавшим шкафом ("Ты нашел Алессу? А как там Уолтер?"). Двери на первом этаже и в конце лестницы не откроются, даже не пытайтесь. В углу подберите листы бумаги рядом с лежащими на полу канделябрами. За вашей спиной Джаспер юркнул в дверь. Снимите с двери карту "Источник" и заходите, чтобы стать свидетелем сгорания нескладного товарища. На его груди — надпись: "17/21".

И Генри вновь просыпается в своей квартире.

Комната 302

Кто-то методично и последовательно истребляет всех, с кем нас сталкивает судьба. Кто-то очень вредный и, судя по показаниям свидетелей, носатый. Уж не сам ли это Уолтер Салливан?

Выслушайте сообщение по радио. Вылечитесь. Как обычно, посмотрите в дверной глазок и гляньте сквозь щель в стене. Сохранитесь. Сбросьте ненужные вещи в сундук. Возвращайтесь к дыре, которая вновь выросла в размерах.

Ваша следующая остановка — водная тюрьма.

ВОДНАЯ ТЮРЬМА

Эта локация, скорее всего, к концу игры будет вызывать у вас привычную зевоту. Поэтому постараюсь не затягивать описание. Но для начала я объясню, что собой представляет тюрьма.

Детская тюрьма Ордена — цилиндрическое здание. Снаружи (за стенами) его трижды опоясывает длинная винтовая лестница. Внутри стен — круглые коридоры, а ближе к центру — детские камеры, по восемь на каждом этаже. Камеры выстроены в форме секторов, при этом широкая часть сообщается с коридорами, а узкая — переходит в маленькое круглое окошко. В самой центре тюремной башни — круглая трехэтажная комната охраны. Отсюда через окошки можно следить за всеми двадцатью четырьмя камерами.

Но и это еще не все! Этажи с камерами можно поворачивать вокруг своей оси с помощью неизвестного механизма. Понимаю, что так не бывает. Но здесь это есть.

Послушайте крики запертого в камере человека и обшарьте все восемь камер. По крайней мере, те, что откроются. Почитайте все, что найдете, возьмите пистолетные патроны. Выходите наружу и сохранитесь, если возникнет желание. Прочтите записку на стене и выходите в единственную незапертую дверь.

Теперь у вас есть два варианта: преодолеть длинный круглый коридор пешком или подняться по лестнице. Если пойдете пешком, то при-

дется выбить удал из нескольких "настенных" чудищ, уже знакомых вам по эскалатору. Не пропустите лежащий на полу святой медальон. Это очень ценная вещь. На полу выглядит как маленькая монета.

В конце пути вас ждет большая комната с насосом и целой кучей летучих мышей, до поры, до времени прячущихся в колодцах. Возьмите рядом с табличкой ключ и прочтите саму табличку. Если хотите, сохранитесь. Возвращайтесь назад в комнату с дырой в стене. Теперь вы можете пройти в противоположную дверь, открыв ее ключом.

Вы — снаружи тюрьмы. И снова перед вами альтернатива: подниматься по спиральным лестницам или срезать путь по обычной железной лестнице. Ваши враги на этом этапе — многочисленные летучие мыши. Их можно обойти при желании. Ваша задача — обшарить последовательно камеры на двух этажах. На первом этаже — новые враги (впрочем, не самые страшные). Это крупные слизни вполне обыденного вида. Они ползают по стенам и падают с потолка. Прикасаться к ним нежелательно, разве что топтать ногами. Второй вид врагов — окровавленные палки с закругленными головами. Это поганки. Они растут из пола и не нападают на вас, но и их трогать тоже нельзя. Избивайте их клюшкой или трубой. В камерах обязательно собирайте и читайте все записки.

На следующем уровне вы впервые встретитесь с детьми. Огромные существа (выше Генри). Двойные детские головы размером каждая с приличную тыкву. Черные хламиды. Руки, на которых они передвигаются. Указующий перст. Очень опасные атаки издали. В круглом коридоре вам встретятся два "ребенка" — хорошо, что они обретаются в разных местах.

Обшарьте камеры, как обычно. Возьмите пистолетные патроны и все записки, какие найдете. Берегитесь настенных чудищ, они встретят вас в одной из камер. Не трогайте отверстия в полу! Это не точки сохранения!

Выходите назад, на свежий воздух, и продолжайте подъем.

Наконец, вы оказались на крыше тюрьмы. Обойдите крышу кругом и откройте сток воды. Возвращайтесь в предыдущий круглый коридор с камерами и найдите слева первую же камеру с дырой. Перед тем, как прыгнуть вниз, тщательно соберитесь. Придется туго. Трижды прыгнув на этаж вниз, вы окажетесь в душевой в теплой компании сразу двух детей! Не тратьте силы на борьбу с ними, быстро найдите дверь, откройте ее и выскакивайте наружу.

Теперь найдите лестницу и поднимитесь наверх, в комнату охраны. Вам нужно с помощью рукоятки совместить три этажа с камерами так, чтобы камеры с отверстием и окровавленными кроватями (толь-



Я и взял бы куклу, но больно у парня вид подозрительный.

ко так — это важно!) оказались одна над другой. Загляните в окошко, найдите такую камеру, прикиньте ее положение на карте и в соотношении с лестницей. Забирайтесь на второй этаж, не забывая подбирать дневники и записки. Найдите похожую камеру и совместите ее с предыдущей. На третьем этаже сделайте то же самое. Вы узнаете, что все сделали правильно по сценке — вам покажут Эндрю ДеСалво, выходящего из камеры.

Спускайтесь вниз, чтобы посмотреть еще одну сценку. Эндрю о чем-то говорит с тем самым полосатым ребенком, а потом сообщает Генри, что этот ребенок — никто иной, как сам Уолтер Салливан.

■ ЭТО ИНТЕРЕСНО: перед выходом из тюрьмы вы, возможно, захотите подобрать электрошокер, лежащий в одной из запертых камер на втором этаже. Для этого придется повозиться: надо найти через окошко шокер, совместить отверстия в полу на верхнем и нижнем этажах. Шокер — забавное, но по большей части бесполезное оружие.

Не дожидаясь, пока прорастут из пола белесые палки, бегите прямо и выходите в дверь. Местность знакомая. Теперь вам надо снова по внешней винтовой лестнице забраться на третий этаж с камерами, найти ту, что с окровавленной кроватью, и прыгнуть вниз, на кухню. Сделать это может оказаться не так-то просто. Поэтому поясню подробнее.

Для начала снова заберитесь в комнату охраны на первом этаже. Взгляните на карту ("М"), и мысленно проведите от центра тюрьмы линию на север, то бишь, на двенадцать часов. Справа от воображаемой линии — камера с дырой. Нашли? Теперь поднимайтесь на второй и третий этажи. Совмещайте камеры с кровавой кроватью и дырой с той, что на первом этаже. Они отмечены более темным пятном. После этого забирайтесь на третий этаж снаружи и прыгайте. Вам осталось лишь прополоть комнату — можно даже и этого не делать. Возьмите со стены карту "Внима-

ние" и открывайте дверь комбинацией "0302". Генри — снова в своей комнате.

Комната 302

Сохранитесь, сбросьте лишние вещи в сундук (лишнее — все, кроме оружия). Осмотрите квартиру еще раз, гляньте в глазок, возьмите записку из-под двери.

■ ЭТО ИНТЕРЕСНО: в процессе игры вы, наверное, уже заметили, что с комнатой 302 творится что-то неладное. Почти сразу после начала игры ванная покроется кровью. У меня один раз стиральная машина вдруг оказалась открыта и тоже в крови. Телевизор, не включенный в сеть, вдруг начинает показывать помехи (кстати, прямая цитата из Хидео Наката). Но это только цветочки. Ягодки будут впереди.

Глубоко вдохните и снова забирайтесь в изрядно подросшую дыру в стене ванной.

ЗДАНИЕ

Здесь, если не считать неприятных встреч с обезьянами, ничего сложного не будет. Поэтому пробежимся по всему уровню легкой поступью.

Приготовьте самое тяжелое оружие (например, битую) и начинайте продвигаться вперед по узкой аллее, пробиваясь через обезьян и очень мощных собак. Можете попытаться обежать их, если не хотите ввязываться в долгий и неприятный бой. Подлечиться вы всегда сможете в квартире — туда ведет дыра в самом начале уровня.

За лестницей познакомьтесь с Ричардом Брэйнтри, вашим соседом из комнаты 207. Он расскажет вам, что до Генри в комнате 302 жил журналист, и он бесследно исчез — просто один раз перестал выходить из комнаты. Но, раз и Ричард оказался в этом странном мире, то, похоже, проблемы не только с комнатой 302, а со всем зданием.

После сценки сразу же заскакивайте в дверь, чтобы не столкнуться с тремя прыгнувшими откуда-то сверху обезьянами. Если не полу-

чится, то придется сражаться. Постарайтесь уложить обезьяну, которая ближе всех к двери.

Проходите в коридор и на заброшенную кухню.

■ ЭТО ВАЖНО: по пути вам часто будут попадаться запертые двери. Просто игнорируйте их, чтобы не терять зря время.

В центре кухни бьется призрак, припиленный к полу каким-то странным мечом с треугольной рукоятью. Возьмите из его руки ключ и внимательно рассмотрите меч. Это тот самый меч повиновения, который может избавить вас от бесмертного призрака из расчета: один меч — один призрак. Всего в игре пять мечей, но призраков гораздо больше. Поэтому советую вынуть меч (при этом привидение освободится) и быстро выскочить в дверь, открыв ее ключом.

Не сбавляя темпа, спускайтесь по лестнице и заскакивайте в дверь этажом ниже. Если промедлите, то на вас нападут духи. За коридором и комнатой с патронами вы окажетесь в спортивном магазинчике, где сможете сохраниться и подобрать два полезных предмета: алюминиевую битую и клюшку для гольфа. Выходите в зоомагазин. Здесь вашими друзьями станут собаки и летучие мыши. Расправившись со всеми, возьмите с полки ключ и возвращайтесь назад в спортивный магазин.

Там откройте ключом запертую дверь, перехватите битую и выходите на бой с обезьянами. Это — очень опасное сражение. Хорошо, что на узких мостиках на вас нельзя напасть сразу с нескольких сторон. Берегитесь обезьяны, крадущейся с тыла.

Бегите вниз по лестнице, затем выходите на уступ. Перед вами два лифта, работает только дальний. Посмотрите на сценку, в которой Ричард трясет пистолетом перед уже упоминавшимся выше мелким пареньком с голубыми глазенками.

Теперь действуйте быстро: снова предстоит биться с призраками. Поднимайтесь на лифте на верхний этаж и давайте спринт по длинному коридору. Подберите лопату и второй меч повиновения. Распинайте навалившихся на вас духов и бегите назад к лифту. После этого можно перевести дыхание.

Опускайтесь в лифте на нижний этаж. Выскочив, схватите патроны и бегите назад, пока до вас не добрались собаки и обезьяны. Напротив входа в лифт — лестница, спускайтесь вниз, в душевую. Возьмите питательный напиток с пола, прорубитесь через заросли поганок и поднимайтесь по лестнице.

Вот, на этот раз вам придется действительно тяжело. На пути к заветной двери через аллею перед вами встанут чуть ли не полдюжины мартышек, притом некоторые из них — вооружены! Покажите настоящий класс! Убейте всех!

Если вы прошли этот участок, то могу вас поздравить — хуже уже не



будет. Будет лучше! Спускайтесь по лестнице вниз, затем — еще раз вниз. Выходите в единственную открытую дверь. Это бар. На стуле лежит неплохой топор. На стойке бара — записка от бармена. В ней написано, что код от двери — четыре последние цифры телефона бара. Советую сходить в квартиру, даже если вы помните номер ("3750"). Дыра тут же на стене неподалеку.

Оказавшись в квартире, как обычно, посмотрите в глазок. Восемнадцать отпечатков рук, а поверх них — надпись. Что-то насчет соседа, мол, посмотри, как там он поживает. За стеной Эйлин смотрит фильм ужасов, а за окном... не знаю, повторится у вас это или нет, но у меня мимо окна пролетела на манер воздушного шарика чья-то отрубленная голова.

Вообще, чаще возвращайтесь в квартиру. Если вы сделали это еще раз на уровне, то наверняка стали свидетелем разговора Эйлин и суперинтенданта, ответственного за помещения. Здесь впервые прозвучит упоминание о некой "пуповине", которая уже много лет валяется у интенданта в ящике, но вонять начала лишь недавно. Тут же вы сможете найти под дверью записку от него же. Она запачкана кровью, и прочитать ее нельзя никак.

Возвращайтесь в бар, наберите код и готовьтесь быстро бежать. Перед вами — длинная лестница к концу уровня. Не сбавляя скорости, не останавливаясь на поворотах, бегите вверх к комнате 207. За вами начнут погоню два призрака, и без пары приступов головной боли дело, увы, не обойдется.

А пока Генри бежит, давайте посмотрим на привидения поближе. Одного мы знаем: похоже, это тот самый нескладный археолог из леса — Джаспер. Узнать его можно по интересной прическе "лодочкой". Второго, одетого в зеленую вязаную шапочку, мы не знаем. Наверное, просто прибилудился.

Перед дверью возьмите карту-табличку "Хаос" и заходите в квартиру, чтобы стать свидетелем того, как Ричард Брэйнтри поджаривается на электрическом стуле. Пусть это неостроумно, но на лбу у него надпись: "19/21". Рядом тут стоит ребенок и тычет пальцем в окошко.

Погодите-ка — или это он показывает куда-то?

В перерывах между скрежетом зубов Ричард сообщит нам интересную новость: а ребенок-то здесь не просто так. Это — номер двенадцатый!

И снова Генри у себя в квартире...

Комната 302

Посмотрите в обе щели, сбросьте ненужные вещи в сундук. Пролечитесь, если это необходимо. Обязательно возьмите с собой оба меча. На следующем уровне они впервые пригодятся.

Взгляните в окно. В здании в окне стоит длинноволосый человек и

характерным жестом показывает на соседнюю квартиру. Эйлин? Надо спешить!

Отверстие в ванной стало приобретать конечную форму, а по краям дыры начал проявляться веселенький орнамент.

КВАРТИРЫ

Вот, вы и оказались снаружи своей любимой квартиры. Только коридор как-то изменился в сторону мрачности и кровавости. Подозрительный тип, похожий на Гоголя в молодости, стучится в комнату 303 и уходит. По всему коридору валяются дохлые собаки.

Генри встает на ноги. Пройдите по коридору в сторону своей квартиры. Видите, как мальчик стучится в комнату, а потом исчезает? Это намек. Вам надо собрать на уровне как можно больше красных бумажек и затолкать все под дверь. Здесь вы их прочесть не можете. В своей квартире — сможете. Ваша большая цель — проникнуть в квартиру Эйлин, чтобы предотвратить неотвратимое!

Вашими врагами на этом уровне станут собаки и кое-где летучие мыши. Но хуже всего — призраки. Колхозник с лопатой, Маргарет Тэтчер... Отправляясь на экскурсию по квартирам, всегда прибавляйте призраков мечом к полу, чтобы они не мешали. Переходя на другой этаж, вынимайте мечи и используйте их снова. У меня было так: колхозник жил в левом крыле первого этажа, Маргарет в паре с бледным человеком обитали на втором.

Сначала зайдите в комнату 301. Возьмите дневник и красную бумажку. Подберите с двух фотографий ключ суперинтенданта и ключ от сто шестого ящика. Появившегося призрака не прибавляйте гвоздями к полу, так как в комнате вам делать больше нечего. Каждый раз, получив на руки красную бумагу, заталкивайте ее под дверь своей квартиры (если кто не помнит — 302).

Выходите в коридор. Там вы столкнетесь нос к носу с тем самым подозрительным типом в плаще и с длинными волосами. Он предложит вам странную замызганную куклу, и знаете что... я бы на вашем месте куклу брать не стал. Почему — объясню потом.

Спускайтесь на первый этаж, и найдите комнату 105. Здесь вы найдете сразу две красных бумажки, и ключи от всех квартир. Прочтите дневник суперинтенданта. Бумажки класть под дверь не забываем, не забываем!

Теперь зайдите в квартиру 102, раздавите противных слизней и возьмите красную бумажку из холодильника. Положите ее под дверь.

Больше по сюжету вам не нужно никуда ходить. Но что может быть интереснее, чем с ключами интенданта пошарахаться вдоволь по чужим квартирам. Тем более что никто и не мешает... кроме



Садако, как ты выросла! С мечом в спине не забалуешь!

Комната 303

призраков, но на них у нас есть управа.

Например, в комнате 106 живет медсестра Рэчел, которую преследует влюбленный извращенец с этого же дома. В квартире вы найдете аптечку и телефон. Но звонить по нему бесполезно. Никто не ответит.

К комнате 101 живет оружейный маньяк. Ого, столько разнообразного оружия! К сожалению, разработчики пошутили — это лишь модели. Но патроны на столике настоящие, их можно взять. В дальней комнате в шкафу вы сможете почистить кое-что интересное. Оказывается, тот самый Ричард, сгоревший на электрическом стуле, был очень странным типом. Он постоянно орал на какого-то мальчика, который ошивался по соседству. А однажды он содрал кожу с извращенца, который преследовал Рэчел (в доме, который построил Джек).

Если вы пришибли какое-то несчастное привидение к полу на первом этаже мечом — можете вынимать. Поднимайтесь на второй этаж и обшарьте комнаты. Особенно рекомендую заглянуть в комнату 202. Здесь живет художник, и его картины посвящены соседям.

Обязательно загляните в комнату 207, где жил Ричард. Возьмите с электрического стула револьвер, а из дальней комнаты — ключку.

В комнате 203 возьмите красную бумажку и дихлофос. В комнате 205 подберите кассету с очень странным содержанием. Вы сможете потом прослушать ее на своем музыкальном центре в квартире.

Вынимайте все мечи из спин припиленных призраков, и поднимайтесь на третий этаж. Здесь, в комнате 304, вы найдете патроны.

Теперь, когда все найденные красные бумажки лежат под дверью комнаты 302, можно спускаться на первый этаж и возвращаться в квартиру.

■ ЭТО ВАЖНО: не забудьте подобрать оба меча — это очень ценные предметы, нельзя ими разбрасываться.

Теперь достаньте все бумажки из-под двери и тщательно прочитайте. Из одной вы узнаете, что ключ от квартиры 303 лежит под кроватью.

А ведь и верно! Ключ с маленьким брелоком в виде куклы действительно лежит за кроватью, возле окна. Возьмите его, возвращайтесь на уровень, поднимайтесь на третий этаж и заходите в комнату 303.

Соседка лежит в центре комнаты в крови. Неужели все было зря? Неужели мы так и не успели спасти Эйлин? На спине у нее надпись "20/21", она еле дышит. Рядом с ней стоит тот самый ребенок в полосатом.

А не он ли это сделал? Наверное, вы уже заметили, что каждый, кто встречает этого ребенка, живет после этого очень недолго.

Комната 302

И снова вы у себя дома. Посмотрите в окно: от дома отъезжает машина "Скорой помощи". Возможно, Эйлин еще жива! Скорее в ванную!

Ой. А отверстие кто-то заделал. И что же нам теперь делать?

Выходите в зал. Внимательно осмотритесь. За глазком в коридоре — никого. Подберите под дверью записку и карточку суккуба. В комнате Эйлин тоже никого, и лишь розовый зайчик повернул к вам голову, подняв лапу в приветствии.

■ ЭТО ИНТЕРЕСНО: посмотрите внимательно в окно на вечернее небо. Видите парящий воздушный шарик в форме головы того же зайца? Если не видите, посмотрите в следующий раз.

На стене... то самое пятно из сна. Правда, оно не похоже на лицо, но все равно страшно. А что творится в чулане? Там на стене тоже появилось пятно, и оно похоже на морду. Демоническую морду. А что будет, если приложить к нему карточку суккуба? Появилась надпись. Прочитайте ее. Вокруг надписи — четыре "посадочных места". Нетрудно догадаться, для чего.

Возьмите в сундуке все четыре карточки, собранные вами на уровнях. Расставьте их в чулане по нуж-



➔ Миссия — постричь злодея.

ным местам. Вот и готово новое отверстие — что нам стоит дом построить!

Сохранитесь, проверьте, все ли вы взяли/оставили и забирайтесь в отверстие. Следующая остановка — больница. К счастью, это не госпиталь Бруксхэвена, в котором персонажи серии Silent Hill были уже сто раз.

Больница

Недобрым взглядом смотрит на нас человек с длинными волосами. Да это и не удивительно — ведь Генри оторвал его от любимого занятия — поедания чьих-то кишок. Не выдержав англосаксонских поз Уолтера, Генри выскакивает в коридор.

Если хотите, зайдите назад в двойную дверь. Познакомьтесь с новым врагом, пациентом больницы. Он опасен, чертовски опасен. К счастью, если бить сильно и издали, то убить его просто, особенно на легком уровне сложности. Посмотрите на медицинские принадлежности и выходите в главный холл, навстречу летучим мышам. Топором их, топором! А потом — каблуком.

Итак, вы в коридоре. Справа впереди — комната с питательным напитком. Чуть дальше впереди — склад с двумя пациентами и ампулой! Думаю, вам не надо объяснять, что такое ампула — достаньте ее обязательно! Рядом с дверью в коридоре лежит сумочка. Подберите ее.

Слева — кабинет, приемная, душевая и комната отдыха. В кабинете — нож для резки картона. В комнате отдыха — аптечка. В приемной — записка от медсестры (обычной, не мертвой) и светящаяся доска. Подойдите к ней и посмотрите душещипательную сценку: Генри отлепляет от доски портретик полумертвой Эйлин.

В душевой вы сможете сохраниться — это здорово, очень рекомендую попробовать! Пролечитесь в квартире от души. Погуляйте по ней, разглядывая картины. Очень, очень скоро она изменится. Сильно изменится. Перед тем, как нырнуть

в дыру, убедитесь, что при вас есть меч повиновения. Он очень скоро пригодится.

Лифт не работает, поэтому поднимайтесь на второй этаж пешком через дверь слева. Перед дверью на этаж глубоко вдохните. Начинается фирменная психоделия Silent Hill.

В коридоре весело гоняют туда-сюда гробики на колесиках. Впрочем, нет, не гробики. Инвалидные коляски. Детские. Но они тоже очень резвые, бойкие, бессмертные — вызывают мигрень и норовят дать под дых. Коляску, как и обычного призрака, можно на некоторое время оглушить. Но проще избегать их, бегая по комнатам. Их двадцать две — по одиннадцать слева и справа. Из зрительского зала мне тут подсказывают, что в каждой игре расположение комнат меняется. Поэтому я в руководстве не могу сказать, где что лежит.

Проверяйте все комнаты подряд. Важны по сюжету лишь две: одна с ключом, другая запертая. Ищите их, но будьте осторожны — внутри нескольких комнат бродят полуголовые пациенты. Еще в одной комнате может свалиться потолок с пиками. Комнату с ключом вы узнаете по змеиной статуе внутри. Возьмите ключ, откройте им же упавшую сверху клетку.

Теперь ваша задача — найти комнату с запертой дверью. Отопирите ее, но не входите туда! Рано. Проверьте все оставшиеся комнаты. Вам обязательно надо посмотреть на гигантское лицо Эйлин, торчащее из стены — зрелище это захватывает. Утверждают, что сделать это можно лишь до встречи с самой Эйлин. Не пропустите в комнатах полезные вещи вроде патронов, ключек, святых свечей и священных медальонов.

Дошли до конца? Возвращайтесь к открытой вами комнате и встречайтесь с самой Эйлин. Генри войдет и представится Гайбрашем Трипвудом. Соседка немного не в форме, но жить будет. Теперь она с вами до конца игры. Отдайте сумочку

ку девушке, пусть она отбивается ей от врагов.

“О, Эйлин...”

Итак, чтобы вам с Эйлин по пустякам не цапаться, вот несколько правил обращения с ней:

- ❖ Если вы хотите хорошего окончания игры, берегите ее от ран. Если желаете плохого — соответственно, не берегите ее. Ранения будут отображаться на девушке. Впрочем, если в жарких боях Эйлин поранилась, то есть способ поправить положение. О нем я расскажу ниже.

- ❖ С девушкой за спиной старайтесь много не бегать. Останавливайтесь, ждите ее. Если она отстанет, то будет стоять там, где вы ее оставили (а вы, тем временем, не сможете пройти без нее на следующий уровень). Это можно использовать в бою — оставить девушку позади, а самому рвануть в гущу схватки.

- ❖ Эйлин умеет драться. Но по ходу игры лучше давайте ей оружие, чтобы это получалось у нее эффективнее.

Выходите с девушкой в коридор. Невидимые инвалиды уехали, но в коридоре вылупились три пациента. На этом месте, скорее всего, вы с благодарностью или с сожалением вспомните мой совет — выбрать легкий уровень сложности. Привыкайте к тяжелым боям.

Заходите в лифт и убейте еще одного пациента. Выходите назад и спускайтесь вниз на первый этаж по лестнице. В коридоре снова бродят полуголовые! Истребите их всех и заходите в душевую. Попытайтесь затащить за собой в дыру Эйлин.

Комната 302

Помните, я предупреждал вас насчет квартиры? Вот это оно как раз и есть. Станные звуки, спертый воздух в зале. Ну, воздух спертый — понятно, откуда: с потолка слетел вентилятор и поцарапал стол. А звуки... лучше наденьте на себя священный медальон от греха подалее. И теперь, оказываясь в квартире, каждый раз надевайте его.

Сохранитесь, возьмите из-под двери ключ, записку и кусок дневника. Еще несколько кусков ждут вас за шкафом.

И обратите внимание — теперь в своей квартире вы больше не лечитесь автоматически. Надеюсь, вы прилежно складывали лечебные принадлежности в сундук?

Оно пришло и творит жуткие вещи

Придется признать одну вещь: комната стала небезопасным местом. В нее постепенно начинают проникать демоны. Они могут и лично появиться в комнате, и вселившись в вещи в лучших традициях “Ghost Master”.

Вы узнаете о произошедшей неприятности по шуму и покрасневшему экрану.

Есть два способа избавляться от них. Первый — надевать медальоны. Они полностью защищают вас от демонов, при этом принимая удар на себя. Если амулет дрожит — он работает. Он может полностью погасить демонические проявления, но бесконечно работать он не может — сломается.

Как раз на этот случай пригождаются святые свечи. Использовать их немного сложнее. Надо найти предмет, через который демоны проходят в квартиру, и поставить под ним свечу. “Под ним” — значит, надо подойти к предмету, наклониться, поставить свечу на пол и подождать, пока она догорит.

Частота демонических вторжений зависит от уровня сложности игры. Но от себя посоветую отныне дважды думать, прежде чем бежать сохраняться. Свечи и амулеты могут быстро кончиться. Это еще одна причина выбрать легкий уровень игры.

Скорее всего, за время игры вы увидите лишь несколько проявлений демонов. А вот полный их список. Некоторые “вторжения” могут быть даже забавными:

- ❖ Остановившиеся часы на стене вдруг начинают очень быстро идти со зловещим тиканьем. Повод насторожиться. Надеюсь, амулет при вас?

- ❖ Помните бледного демона из сна в самом начале игры? Он может появиться на том самом месте, где вылез из стены во сне.

- ❖ Внезапно может раздаться зловещее мяуканье. В поисках его источника можно очень долго ходить по квартире, почесывая в задумчивости затылок. Это кот. В холодильнике.

- ❖ Телевизор внезапно может включиться и показать настроенную таблицу, похожую на Уолтера Салливана.

- ❖ Ботинки Генри (теперь, кстати, это белые тапочки), могут внезапно отправиться в поход на кухню. За ними остаются кровавые следы.

- ❖ Уолтер может позвонить по телефону в спальне и крикнуть в трубку: “Большой брат смотрит на тебя!”.

- ❖ Музыкальный центр может внезапно заработать.

- ❖ Из крана на кухне льется кровь. Бр-р, какой ужасный штамп!

- ❖ Картина с церковью в спальне волшебным образом грозит преобразиться в портрет Уолтера Салливана.

- ❖ Кровь на диване. Какой выбрать стиральный порошок?

- ❖ Стена в спальне запачкана чем-то черным. Свеча горела?

- ❖ Какой-то полтергейст забавляется с окнами в зале.

- ❖ Детские тени плачут у шкафа.

- ❖ Наконец, если вы взяли у незнакомца куклу несколькими уров-

нями раньше и сбросили ее в сундук (а куда же еще?), то в комнате появится еще один вид демонов. Это те же плачущие дети, но они появятся над сундуком. Избавиться от них можно свечой.

❖ ❖ ❖

Есть неплохие шансы в пользу того, что на первый раз ничего дурного в комнате не будет. Поэтому выходите назад на уровень, не забыв прихватить с собой револьвер и меч. Вместе с Эйлин пройдите в шахте лифта по механизмам к двери на заднюю лестницу. Никто не обещал легкой жизни, и вас с девушкой попытаются перехватить три пациента. Как можно быстрее бегите к ним с дрынком в руках и перебейте всех, пока не досталось Эйлин.

За дверью туман и длинный спуск вниз. По пути можно сходить и сохраниться, потому что вы без предупреждения перейдете на следующий уровень.

ПОДЗЕМКА: ВТОРОЕ ПОСЕЩЕНИЕ

При вас точно есть пистолет/револьвер и меч повиновения? Ну, смотрите.

Подберите с пола свечу и выходите к эскалатору. Радость от встречи со знакомым окружением испортят обезьяны. Эти вредные мартишки должны быть уничтожены любым способом. Лучше, конечно, не тратить на них боеприпасы.

В женском туалете подавите слизней и зайдите в комнату 302. Вспомните все то, что я вам говорил. Используйте против демонов амулет или, если это необходимо, свечу. Подберите под дверью письмо и детский ключик, обязательно возьмите из сундука монету для метро.

Меч все еще при вас? Он вам понадобится. Чьи-то черные мокрые волосы, лежащие на полу у турникета — очень прозрачный намек. За турникетом лежит ведьма с длинными волосами, закрывающими лицо. Абсолютно каллиграфическая цитата из знаменитого фильма Наката "Звонок".

Эта ведьма — самый опасный призрак в игре. Не подпускайте ее близко, расстреливайте издали из револьвера. Когда ведьма поляжет, не поленитесь воткнуть ей в спину меч повиновения и оставить его там навсегда. Лучшего применения ему и не придумать.

Если хотите, можете пройти чуть дальше и, истребив обезьян, подобрать серебряную пулю. Затем спускайтесь вниз на станцию.

Вы с Эйлин оказались в том месте, где раньше на вас напали два призрака. Теперь призраков нет, и в комнату слева неплохо бы зайти. Убейте двух собак в комнате, возьмите питательный напиток и хлыст для девушки.

Спускайтесь ниже. В поезде, по пути на другую сторону найдите красную коробку и откройте ее детским ключом. У вас — скользкая мо-

нетка. Выходите на другую сторону, но не забудьте перед выходом из последнего вагона обернуться и подобрать в другом составе святую свечу. Теперь они у вас на вес золота.

Заходите в дальнюю дверь с красным освещением и дырой на стене. Возвращайтесь в комнату 302 (берегитесь демонов!), прочтите очередную страницу дневника и вымойте монету под краном. Оказавшись вновь на перроне, бегите через поезд в начало станции и найдите автомат с желтым символом. Бросив вымытую монетку в щель, вы станете обладателем ключа от места преступления.

Возьмите за дальней дверью (вы ее отпирали раньше) свечу. Теперь придется побегать. Спускайтесь на лестнице вниз (Эйлин останется ждать), и бегите через орды призраков по деревянному мостику в коридор и направо. За дверью можете отдышаться — врагов на этой станции не будет. Поднимайтесь на эскалаторе в компании с уже знакомыми "настенными" монстрами.

❖ ❖ ❖

Способы борьбы с "настенниками" те же — либо быстро прошмыгиваете, когда они устают бить лапами воздух, либо используете оружие.

Наверху не забудьте заглянуть в комнату слева, добить собаку и подобрать питательный напиток. После этого поднимайтесь по лестнице вверх. Возьмите билетик Синтии, откройте ключом дверь на место преступления и подберите рукоятку от электроваз.

Теперь вам необходимо подобрать внизу Эйлин. У вас есть билет, он работает для всех дверей. Выходите через турникет (привет волосатой ведьме!), и заходите на станцию напротив. Внизу сверните налево и за дверью найдите Эйлин. Поднимайтесь с ней назад, снова минуйте припиленную к полу ведьму и спускайтесь вниз к эскалатору. Будет тяжело. Настенные чудовища опять тут как тут, а вам еще надо охранять девушку. Боюсь, без пистолета не обойтись.

Внизу вас ждет теплая компания привидений. Как можно быстрее сворачивайте налево, бегите ко входу в поезд (там вы боролись с собаками), и в поезде, не сбавляя скорости, спешите на место водителя. Приладьте рукоятку к управлению, и поезд двинется вперед.

Выходите через ближайшую дверь слева, и не забудьте подобрать у стены меч повиновения. Выходите на туманную лестницу. Здесь вы можете сохраниться.

ЛЕС: ВТОРОЕ ПОСЕЩЕНИЕ

Человек с бензопилой

Начиная с этого уровня вас всерьез начнет доставать сам Уолтер Салливан, человек с длинными волосами. Я поначалу долго ду-



Торт здесь. Голова заболела — значит, и "карлсон" где-то неподалеку.

мал, кого же он мне напоминает. Потом вспомнил — конечно же, Базарова из тургеневских "Отцов и детей". Такой же нахальный, развязный и норовит вскрывать лягушек. Но лягушек в "Silent Hill 4" нет, поэтому Уолтер всерьез заинтересовался Генри.

До конца игры Салливан там и сям будет нападать на вас. Место нападения определяется случайно, но есть на уровнях места, где он гарантированно не появится.

В одной руке он держит верный пистолет, в другой — дрын или бензопилу. Варианта у вас два: либо спешно переходить в другую локацию, либо принимать бой и ронять Уолтера на землю, чтобы выиграть несколько секунд. Советую убегать. За девушку не бойтесь — злодей ее не тронет, если она сама случайно не попадет ему под руку. Зато ему от нее достанется! Сами увидите.

❖ ❖ ❖

Итак, на этом уровне Салливан станет доставать вас в лесистых местах. Он точно не появится во дворе Дома Желаний. Он иногда будет переходить за вами из локации в локацию. Одно можно сказать точно: одновременно с призраками Уолтер на вас не пойдет. Либо одно, либо другое.

Алгоритм прохождения уровня очень простой. Сам уровень тоже несложный, поэтому совет тут один: старайтесь не ввязываться в драки, и быстро пробегайте опасные места. Пусть дети, призраки и Уолтер Салливан бегают за вами — вы делаете свое дело.

■ ЭТО ИНТЕРЕСНО: помните камни с красными письменами? Генри не мог прочесть их, а Эйлин может! Подведите ее к камню, и она расшифрует надпись на нем. Автор надписей — маленький Уолтер.

Бегите к огню в углу кладбища, хватайте факел и поджигайте его на "священном огне". К гробу с надписью не ходите — встреча с несколькими летучими мышами не входит в ваши планы. Выходите

через двойную дверь. Скорее всего, Салливан будет рядом. Быстро подбегаете к колодцу, освещаете его факелом и вынимаете кукольную голову. После этого можно попытаться избавиться от злыдня, но лучше просто пробежать дальше, к калитке.

■ ЭТО ВАЖНО: если вы выпустите факел из рук или начнете им сражаться, то он погаснет. Придется снова искать священный огонь и зажигать факел.

Рядом с дверью стоит питательный напиток. Советую подбирать эти напитки, только если на вас никто не нападает. В гуще врагов лучше их не трогать — только зря потеряете время и здоровье.

За дверью вас ждут собаки. Лучше избавиться от них, потому что за вами бежит Эйлин, она может пострадать.

Вы — в центральной локации уровня. Дом сгорел, но на пепелище стоит святая свеча. Возьмите свечу, подберите записку. Рядом на инвалидном кресле сидит деревянный торс. Интересно, кто играл в доме куклой размером с человека?

Записка на кукле гласит: "Я тебя не пропущу, пока ты не докажешь свою мудрость, найдя в лесу пять моих запчастей, а именно — голову, руки и ноги". Задача на уровень, таким образом, простая: найдите этому Паоло потерянные детали, и сможете пройти дальше. Голову вы уже нашли — привинтите ее на место.

Теперь вам лучше оставить Эйлин рядом с пепелищем, а самому отправиться на дело. Оставить девушку просто — бегите к двери так, чтобы она вас не догнала. Но сначала найдите рядом со стеной и коробкой с игрушками цепь. Дайте ее Эйлин. Хлыстик и все лишнее можно сбросить в квартире. Хорошо, что недостатка в дырах на этом уровне нет. Только не забывайте отслеживать все демонические проявления в комнате 302 и ставить свечи.

Правая нога — в северо-западной стороне уровня. Левая нога —

в юго-восточной. Обе руки — в северо-восточной части. Советую сначала сходить "по ног", это чуть легче. Ступайте в юго-восточную дверь, придумайте, что сделать с детьми. Не забудьте подобрать серебряные пули за следующей дверью. Колодец и священный огонь — в самом конце локации, там, где к вам приставал колхозник с лопатой. Быстро подожгите факел, возьмите из колодца левую ногу. Если нужно, сходите домой и сбросьте все лишнее в сундук (про демонов не забываем!).

■ ЭТО ВАЖНО: чтобы факел горел дольше, в квартире (в кладовке) окуните его в масло. Это особенно пригодится при возвращении с юго-восточного края уровня.

Возвращайтесь на пепелище — медленно и осторожно. Приставьте ногу на место. Не забудьте оторваться от Эйлин, чтобы она не увязалась за вами.

Теперь идите на северо-запад и посмотрите в колодец. Если погас факел — не беда, глянете в колодец на обратном пути. Подберите напиток, за следующей калиткой возьмите с пола очень сильное оружие — "кирку отчаянья". Подберите патроны для револьвера. На берегу озера предстоит разговор с ребенком. Малыш не будет отпираться, и признается: да, он — Уолтер Салливан.

После беседы обязательно возьмите большой круглый медальон рядом со статуей. Без него вы не сможете покинуть уровень. Здесь же рядом горит священный огонь. Сохранитесь, потому что путь назад будет тяжелым. В штольне вас атакуют призраки в большом количестве. Нет и разговора о том, чтобы сражаться с ними — просто бегите, особенно, если вы зажгли факел и планируете обшарить колодец. На пепелище приделайте ногу куклы на место.

Осталось только добыть деревянные руки.

За северо-восточной дверью — дети. Колодец за следующей калиткой. Скорее всего, факел не будет

гореть, и вам придется пройти дальше. Здесь вас тепло (даже очень тепло) встретит неудачливый археолог. Советую прибить его к земле. Это один из "именных" призраков, и вреда от него может быть много. Прибитый, он навсегда останется здесь и на следующих уровнях уже не встретится.

Подберите рядом с бревнами священный амулет — их у вас мало. О питательных напитках я уже не говорю, действуйте по обстоятельствам.

Зажгите факел, возьмите руку куклы. Если хотите, вернитесь и привинтите ее на место. Теперь глубоко вдохните — дорога к пятой, последней детали будет самой сложной. Бегите, что есть сил, ускоряйтесь от призраков. Зажгите факел в предпоследней локации (там же можете сохраниться), и, жестоко расправившись с обезьяной в тупике, осветите в колодеце руку. Теперь комплект полный. Но путь назад будет нелегким. Сразу же вас встретят три мартышки — петляйте до самой двери. После этого ждите нападения призраков.

Получив все детали, обгоревшая кукла подберет, на радостях исполнит несколько па и рухнет с инвалидной коляски. А вы с Эйлин спускайтесь в открывшийся проход. Почитайте книгу у алтаря, вставьте в дверь большой круглый амулет. Выходите на следующий уровень через длинную туманную лестницу.

ВОДНАЯ ТЮРЬМА: ВТОРОЕ ПОСЕЩЕНИЕ

Вы заметили? Разработчики прогоняют нас заново по уже пройденному маршруту. Наверное, затем, чтобы мы еще раз восхитились стараниями дизайнеров.

Ну ладно, поехали. В прямом смысле, на лифте. Вы — в большом баке на крыше тюрьмы. Сохранитесь и возьмите в руки пистолет, ибо за дверью вас ждет Салливан. Он где-то разжился вторым пистолетом и теперь изображает Макса Пейна (или Сорок Седьмого). Забив

его, быстро бегите на выход. Если Эйлин осталась наверху, проблем особых нет, хотя лучше, все же, взять ее с собой.

На лестнице Салливан попытается перехватить вас снова. Перезарядите пистолет и угостите его свинцом. Заходите в коридор третьего этажа и быстро очистите его от трех детей. Только убедившись, что все они полегли, заходите в камеры. Здесь вы сможете обогатиться несколькими полезными вещами.

Теперь Эйлин остается на месте, а вы прыгайте в дыру, в камере с кроватной кроватью — окажетесь на кухне. Войдите в комнату пыток, где плавал жабрами кверху ДеСалво. Подберите рубашку и возвращайтесь. В обеденной комнате возьмите медальон и напиток. В душевой подберите патроны, а в комнате охраны на третьем этаже возьмите дубинку — самое сильное оружие для девушки. Если хотите, посмотрите изнутри в окошки камер второго этажа.

Возвращайтесь на первый этаж в комнату с дырой. Вам обязательно надо попасть в свою квартиру. Не забывая мониторить демонов, зайдите в ванну. Недаром Генри повторяет, что кровь в ванной похожа на тюремную. Прополоскайте в ней рубашку, и вы прочтете текст. Возвращайтесь.

Перед тем, как идти на выход, желательно зачистить камеры и коридор второго этажа. Коридор и камеры кишат детьми и настенными демонами, но возможность заполучить пули, свечу и меч того стоят. Зачистите и первый этаж. Убедитесь, что патронов к пистолету хватает, и что у вас есть меч. Если с этим проблемы, вернитесь назад в комнату 302.

Впереди — первый мини-босс.

Эндрю де Салво

Из комнаты с дырой и тремя дверями (на первом этаже) выходите в длинный коридор с лестницей, ведущий к насосу. Перед вами никто иной, как Эндрю Де Салво. Он очень нуждается в иглоукаливании. Скорее всего, перед тем, как он покажется, вам придется немного порубить поганки.

Вот и Эндрю. Стреляйте в него, бейте топором. Когда он согнется и попытается изобразить "колобок", немедленно начинайте доставать Эндрю, не давая ему "накатиться" на Генри. Повторяйте маневр несколько раз и, когда ДеСалво упадет на землю, очень быстро доставайте меч и используйте его по назначению. Можете не вынимать.

Из ослабевшей руки Эндрю выпадет ключ от генератора.

♦ ♦ ♦

Выходите наружу и подберите на третьем этаже Эйлин. Берегитесь длинноволосого мстителя. Забирайтесь на третий этаж не по железным лестницам, а по сту-

пенькам, тогда летучие мыши не станут для вас и для Эйлин неприятным сюрпризом.

Вместе с девушкой возвращайтесь к месту сражения; выходите через дверь к насосу. Теперь вы, скорее всего, захотите сохраниться в ближайшей дыре. Не хотите — как хотите, но за дверью вас ждет отряд из шести детей. И все показывают на вас пальцем. Без пушки не обойтись. Возможно, здесь вам даже пригодятся серебряные пули.

Дверь выведет вас с уровня. Это еще не все. Обязательно сохранитесь на туманной лестнице. Следующий босс не за горами. Ну и меч, конечно же, захватите.

ЗДАНИЕ: ВТОРОЕ ПОСЕЩЕНИЕ

Ричард Брайнтри

Жаль парня, но придется и его пришить к полу. В руках у него дубинка, а за душой — способность телепортироваться, так что лучше стреляйте! Как только Ричард упадет, пригвоздите парня к земле и меч не вынимайте.

♦ ♦ ♦

Прочтите бумажку на земле. Туманный текст расшифровывает задание так: надо зажечь свечи на торте, положить баскетбольный мяч в корзину, засунуть чучело кота в клетку и поставить шар на бильярдный стол.

Предстоит долго и нудно бегать среди курдлей и осьминолов. Оставьте Эйлин охранять призрака, а сами забегайте в лифт и нажимайте кнопку верхнего этажа. За углом — две собаки, проблем с ними не будет. Подберите питательный напиток, поднимайтесь в спортивный магазинчик. Возьмите новую клюшку и обязательно схватите со стойки праздничные свечи для торта.

Если хотите, сохранитесь в дыре. Выходите через дверь рядом. В углу комнаты со шкурами — свеча. Выходите через коридор в комнату, где вы впервые увидели пригвожденного духа. Если вы послушали меня и вынули меч, то теперь этот дух спокойно летает по комнате. Схватите рядом с дверью чучело кошки, быстро зажгите свечи на торте и выскакивайте в коридор и в дверь напротив. В комнате слишком тесно, чтобы биться с призраком, но если вы желаете...

Поднимайтесь по лестнице вверх, истребляя по пути милых и забавных собачек. Подберите напиток, патроны, свечу. Сохранитесь в дальней дыре. Спускайтесь и возвращайтесь (да-да, через ту комнату с призраком) в спортивный магазинчик.

Глубоко вдохните. Сейчас вы окажетесь в тесной комнате вместе с двумя призраками: один в зеленой шапочке, другой — тот, которого я раньше принял за Джеспера. Спускайтесь по лестнице.



➔ Поиски "ключевого" монстра могут затянуться. Стреляйте во всех подряд!



Заходите в зоомагазин с котом наготове, сворачивайте налево и бегите до клетки на стойке. Сажайте кота в клетку и бегите дальше, налево, затем еще раз налево в дверь. Комната за дверью перевернута вверх ногами, и ориентироваться в ней теперь вообще невозможно. Но летучим мышам на это наплевать, так что готовьте топор. Подберите патроны.

Наискосок от вас на двери висят часы. Они заперли дверь, и, чтобы пройти дальше, надо запустить их. Два действия вы уже сделали: кот в клетке, свечи горят. Осталось выполнить "спортивную" часть задания. Через тучу призраков и спортивный магазин возвращайтесь к лифту. Спускайтесь на самый низ,

подберите во дворе патроны и свечу. Зайдя в лифт, спускайтесь вниз по лестнице напротив выхода. Знакомый душ. Знакомые поганки. Только в углу лежит бильярдный шар. Возьмите его, и поднимитесь по лестнице. Отмахиваясь от летучих мышей, подойдите к витрине и посмотрите, как злодей Уолтер домогается ребенка — тоже Уолтера. Возьмите аптечку, и идите дальше. Обязательно подберите среди коробок мяч, а рядом — малоприметный святой медальон.

Входите в дверь. Да, вы правильно распознали шум — внизу катаются гробики на колесиках. Стараясь не наткнуться на них, спуститесь по лестнице и выходите через дверь. Подберите очередную

свечу, выходите в бар. Положите бильярдный шарик на стол.

Записка на стойке бара — очередная загадка. Код от двери — новый телефон бара. Его решили сменить, потому что жуткие звуки по старому телефону пугали звонящих. Как узнать новый телефон? Для этого придется вернуться в квартиру.

Как обычно, исследуйте комнату 302 на предмет паранормальных явлений. Позвоните по телефону 555-3750, и там вам сообщат новый телефон бара. Это 555-4890. Попробуйте позвонить по нему — забавно, правда? Настроение повара ничуть не улучшилось.

Назад, в бар. Используйте новый код на двери, но пока не вхо-

дите туда — сначала надо подобрать Эйлин. Вернитесь в спортивный магазин, оттуда — на лифт. Подберите Эйлин и с ней пройдите в тот же спортивный магазин. Положите мяч в корзину к другим мячам. После этого события начнут развиваться быстро — часы теперь работают.

Бегите через зоомагазин в комнату с часами. Дверь откроется. Старательно избегая призраков, спускайтесь по двум лестничным пролетам и заходите в последнюю дверь. Четыре мартышки с клюшками встанут у вас на пути! Здесь же приبلудилась собака. Бой будет тяжелым. Через дверь вы попадете на знакомую аллею, где Уолтер утащил Уолтера. Бегите за

ПЕРСОНАЖИ "SILENT HILL 4"

ГЕНРИ ТАУНСХЕНД

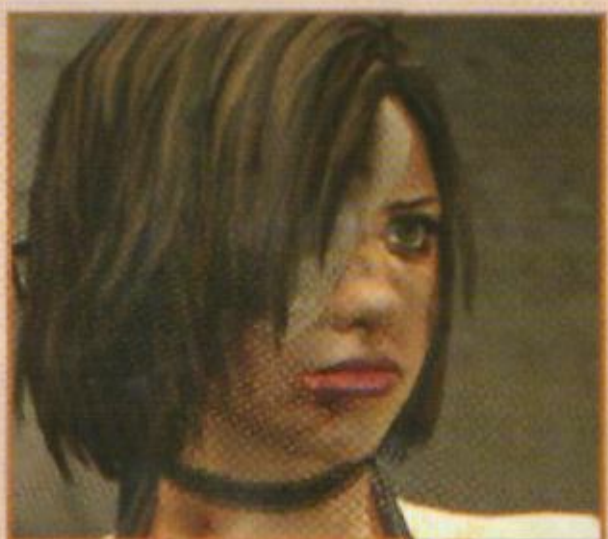


Роль: главный герой, альтер-эго, благородный спаситель

Как ни странно, о главном герое игры мы не знаем ничего, кроме того, что он въехал в квартиру 302 два года назад. По фотографиям на стенах квартиры мы знаем, что Генри ездил в Сайлент Хилл, и тамошние виды показались ему очень интересными. Но нам не известны ни его биография, ни профессия, ни семейные тайны. Он никак не связан с историей Silent Hill, и даже своих скелетов в шкафу у него нет.

Почему Генри попал в этот переплет? Наверное, он просто оказался не в то время, не в том месте. Уолтер Салливан был готов сделать последней, двадцать первой жертвой любого, кто будет жить в комнате 302. И им стал Генри.

ЭЙЛИН ГЭЛВИН



Роль: объект благородного спасения

Почему Уолтер решил сделать Эйлин Гэлвин, соседку Генри, своей двадцатой жертвой? Ему нужна была живая мама, и поэтому он решил ввести девушку в свои планы воз-

рождения своей дьявольской "матери". Об Эйлин мы знаем немного. Она держит дома розового кролика с кровавой мордочкой из "Silent Hill 3". До того, как пострадать от рук злодея, она собиралась на вечеринку. Эйлин искренне беспокоится за пропавшего соседа из квартиры 302, но сделать ничего не может — разве что позвать интенданта.

УОЛТЕР САЛЛИВАН



Роль: сумасшедший злодей, един в двух лицах

Сразу после рождения родители Уолтера сбежали, оставив новорожденного ребенка в комнате 302 вместе с пуповиной. Уолтера приютил культ Сайлент Хилла, знаменитый "Орден". Там он рос и, по некоторым сведениям, жил вместе со знаменитой Алессой по прозвищу "Мать Самозла". Немного свихнувшись, Уолтер решил, что комната 302 и есть его мать. Он долго искал способ воссоединиться с ней, пока, наконец, не нашел: "двадцать одно священнодействие", двадцать одно убийство специально отобранных жертв.

ДЖОЗЕФ ШРАЙБЕР

Роль: мертвый журналист, дружелюбное привидение

Как это печально: жить в комнате 302, расследовать деяния таинственной секты в Доме Желаний, и умереть от рук Уолтера Салливана. Катастрофа началась точно так же, как и у Генри — просто Джозеф оказался вдруг заперт в комнате, и в нее полезли монстры.

Джозеф стал пятнадцатой жертвой в череде из двадцати одного

"священнодействия". Но замечательно то, что только Шрайбер не стал призраком после смерти. Все восемнадцать убитых Уолтером людей после смерти населили созданный им мир в виде бессмертных злых духов. Однако Шрайбер в конце игры выступил как помощник. Хотя, выглядел он при этом не лучшим образом.

СИНТИЯ БЕЛАСКЕС 4



Роль: первый труп слева

Судя по всему, Уолтер выбрал ее в метро, там же и убил чуть ли не на глазах у Генри. Уолтер часто бывал в метро — он ездил из Сайлент Хилла в Эшфилд, чтобы повидать свою "мать". Синтия стала шестнадцатой жертвой. Позже она превратилась в длинноволосую ведьму, настойчивую и склонную к передвижению по-пластунски.

ДЖЕСПЕР ГЕЙН 5



Роль: второй труп слева

Кто этот высокий нескладный паренек? Почему он околачивался вокруг Дома Желаний? Он исследовал древние индейские культы. Он ученый, археолог? И почему маньяк Салливан решил убить его семнадцатым?

После смерти Гейн становится очень настырным и неприятным "горящим" призраком.

ЭНДРЮ ДЕСАЛВО 6

Роль: третий труп слева

О нем известно очень немного.



Эндрю был одним из охранников в детской тюрьме Ордена. Там Уолтер провел свое детство. Неудивительно, что он выместил злость на охраннике, который стал восемнадцатой жертвой.

РИЧАРД БРЭЙНТРИ 7



Роль: четвертый труп слева

Сосед Генри — очень жестокий человек. Он постоянно кричал на маленького Уолтера, который приходил смотреть на комнату 302. Но, более того, в игре утверждается, что Ричард отловил любителя порнографии Майка, преследующего соседку Рэчел, и содрал с него кожу. По крайней мере, об этом говорится в дневнике художника из квартиры 202, и на кассете "Ободраный Майк". Ричард — девятнадцатая жертва маньяка. Его дух встретит вас при входе в здание Эшфилд-Хейтс.

ФРЭНК САНДЕРЛЕНД

Роль: хранитель пуповины

Очень интересный персонаж, суперинтендант, хранитель ключей дома. Он уже много лет хранит у себя в кабинете пуповину Уолтера Салливана. Причины такой "сентиментальности" неизвестны, но из-за этого все здание оказалось "заражено" злом. Вместе с тем, пуповина — ключ к победе над злодеем.

Возникает вопрос — имеет ли Фрэнк что-то общее с Джеймсом Сандерлендом, героем второй части игры? Вряд ли Копати решила сделать его просто однофамильцем. Здесь наверняка скрывается нераскрытая тайна.

угол, прочь от лестницы и от колхозника с лопатой. В конце извилистой аллеи входите в дверь, минуйте с Эйлин опасные инвалидные кресла и выходите к бару. Убейте настырную обезьяну.

Теперь сохранитесь, возьмите из сундука патронов побольше. Очень скоро они будут на вес золота. С летучими мышами за дверью расправляйтесь оружием ближнего боя. Подберите у двери аптечку и заходите в зал.

В предыдущей игре серии боссы были равномерно распределены по всей игре. Здесь они компактно расположились в конце игры. Морально готовьтесь. Готовы?

Настенники

Прочтите надпись на противоположной двери. Теперь доставайте пистолет или что-нибудь увесистое. С потолка начинают спускаться "картины" с висющими на них настенниками.

Ваша задача — быстро бегать и метко стрелять в поисках "главного" настенника, на которого завязаны все остальные. Не тратьте зря боеприпасы, если после выстрела вскинул лапы только один монстр. Переключайтесь на другого, хоть это и тяжело с этим управлением и автоприцеливанием. Ищите того, который после выстрела заставляет вскинуть лапы всех остальных. Ищите и добивайте. Используйте аптечку — избежать ударов настенников здесь практически невозможно.

Когда все чудовища печально свесят лапы, выходите за дверь.



Вот и старая спиральная лестница. Только тумана здесь уже нет, и только стягивается узел крошечной тьмы вокруг железной арматуры. Внизу — дверь со знакомой надписью "302".

Прочтите дневник интенданта и заходите в комнату.

КОМНАТА 302. ПРОШЛОЕ

Вы с Эйлин попали в прошлое комнаты 302, в то время, когда в ней погибал журналист Джозеф Шрайбер. Именно его дневники мы читали на протяжении всей игры. Осмотритесь вокруг. Возьмите со стола записки. Пройдите в спальню и соберите все красные бумажки там. Там же у вас исчезнут всякие сомнения по поводу того, чей сон Генри видел в самом начале игры.

Вернувшись в зал, вы найдете самого Джозефа, мертвого, но очень разговорчивого. Черный труп выползет по груди из потолка и расскажет все.

К счастью, дядя Джо не превратится в очередного монстра, хотя его странные возгласы: "Убить, убить!" — звучат тревожно. Когда разговор закончится, возьмите в конце коридора "кирку надежды". Дыра в ванной снова открыта, и че-

рез нее вы попадете в современную квартиру.

Комната 302

Обойдите квартиру на предмет монстров очень внимательно. Сохранитесь. Возьмите кирку и пробейте ей дыру в том месте, где вы ее нашли. Перед вами секретный проход, и оттуда как-то не очень хорошо пахнет. Так и есть — у холодильника распят труп. И, что характерно, принадлежит он Уолтеру Салливану.

Превозмогая отвращение, обыщите тело и возьмите у него из кармана "ключи освобождения". Догадываетесь, что делать дальше? Отоприте ими входную дверь и выходите.

НА СВОБОДЕ

Генри на свободе! Только его эта свобода не радует. Дом приобрел адский облик. Если вы играли в игры Silent Hill, то вы без слов поймете, что я имею в виду.

Но нет худа без добра. Из тумана к Генри выходит Эйлин — побитая, но вполне живая. Ваша ближайшая задача — раздобыть из комнаты интенданта пуповину Уолтера. Но просто спуститься в комнату 105 не получится. Жуткие костяные решетки закрывают проход.

Заранее предупреждаю: по пути в комнату 105 придется много драться. Врагами будут дети, модифицированные дети, пациенты и сам Уолтер.

Подхватив Эйлин, заходите в комнату 301 и доставайте дрын. Два ребенка и один "супер-ребенок" — это очень серьезно. Когда все три проблемы будут решены, пройдите вглубь коридора и возьмите медальон в клетке. Спускайтесь вниз, подхватите напиток и выходите в коридор. За решеткой вас сторожит Уолтер, и он очень метко стреляет. Как можно быстрее бегите в соседнюю комнату — 202. Подберите меч (их теперь можно трогать без опаски), выходите в отверстие в стене. Меч, скорее всего, пригодится. Мне встретился один призрак, тот самый бледный товарищ из стены. С каким удовольствием я пригвоздил его к полу!

В комнате 203 выходите через отверстие в комнату 203. Снова идите в коридор. Эйлин не отстала? Теперь готовьтесь к встрече с пациентами — четыре-пять штук ждут вас за двойными дверями на лестницу. Перейдите в другое крыло и продолжайте зачищать уровень. В комнате 205 подберите напиток. В комнате 206 вам придется сразиться с Уолтером, схватить свечу в спальне справа за углом, и быстро выскочить в дыру, в комнату 207. Здесь нет ничего, кроме патронов. Снаружи — одинокий ребенок. Спускайтесь вниз по лестнице на первый этаж.

Обыщите комнаты 107 и 106 на предмет полезностей и посмотрите

на комнату 105. Раньше вас не пускали из квартиры, теперь не пускают внутрь. Чтобы открыть дверь, надо шесть раз "поговорить" с висющим в разных углах привидением (к счастью, безвредным).

Выходите в главный зал, посмотрите детский рисунок. Маленький Уолтер, тем временем, зовет отца где-то вдали. Зайдите в другое крыло. Эйлин останется в холле.

Прямо перед вами — призрак. "Поговорите" с ним, он ругнется и исчезнет. В конце коридора, за парой детишек, висит еще один дух. И он тоже будет ругаться.

Теперь вам надо зайти в каждую квартиру в крыле, очистить ее от чудовищ и "побеседовать" с висящими призраками. В комнате 101 дух висит в клетке. Забрав в комнату 102, берегитесь другого, опасного призрака. Комната 103 будет самой тяжелой — придется биться с детьми. В комнате 104 не дайте настенным чудовищам себя убить. Дух и здесь висит в клетке.

Когда дух исчезнет с глаз долой шесть раз, можно смело посмотреть сценку в холле и зайти в комнату 105. Но сначала я расскажу вам маленькую хитрость. Ее обнаружили еще приставочники, и она передавалась из уст в уста, пока не дошла до меня.

Как вы знаете, Эйлин, сражаясь с чудовищами, может получить раны. Чем больше девушка ранена, тем "кровавее" она выглядит, и степень ее "убитости" сильно влияет на концовку игры. Но есть способ "вылечить" Эйлин перед последним боем. Это надо сделать перед тем, как войти в комнату 105. Способ такой: ставьте где-нибудь на открытое место священную свечу и стараетесь сделать так, чтобы девушка оказалась как можно ближе к ней. Попробуйте чуть-чуть отбежать в сторону или толкнуть Эйлин на свечу. Теперь внимательно смотрите: постепенно раны на ее теле должны начать пропадать. Когда вы решите, что все нормально, быстро бегите в комнату 105. Не ждите, пока свеча догорит. Если вы пропустите нужный момент, то все раны вновь появятся на девушке. Я пробовал этот трюк, и он у меня работал.



Заходите в комнату 105 и возьмите с полки коробочку. Это и есть та самая пуповина. Посмотрите сценку беседы с Эйлин. Теперь Генри снова один. Поднимайтесь назад в комнату 302 по прежнему пути. Будьте очень осторожны — на пути возродятся враги. Пусть и не в таких диких количествах, но они все равно опасны. Хуже всего коридор второго этажа. Там вас ждут сразу три (!) модифицированных ребенка и один старый. Хорошо, что в комнате 207 вас уже не будет ожидать Уолтер.

Зайдите в комнату, внимательно осмотрите ее на предмет "заражен-

ных" участков. Сохранитесь, сбросьте все ненужное в сундук. При вас должно быть оружие и лекарства. Для финального боя я советую взять одно оружие ближнего боя (топор), одно дальнобойное оружие (пистолет или револьвер), запасную обойму (лучше серебряные пули) и пару аптечек. Наверное, не стоит этого говорить лишней раз, но пуповина тоже должна быть при вас! Конечно, брать ее не обязательно, без нее вы проиграете финальный бой, только и всего.

■ ЭТО ВАЖНО: почему я не предлагаю взять кирку разочарования? Она очень медленно бьет, а в финальной битве это смерти подобно.

Обязательно оставьте минимум четыре свободных места. Не забывайте карманы, они вам понадобятся.

Выходите в проделанное накануне отверстие в стене. Тело исчезло. Зато темная лужа на полу обладает притягивающим действием. "Заходите" в нее, и вы окажетесь в позе зародыша в странном месте. Вокруг здесь развешаны тела, а в центре зала зияет очередная дыра. Прыгайте в нее, и вы попадете на место последнего боя.

ФИНАЛЬНАЯ БИТВА

Жуткая "мать" Уолтера Салливана изо всех сил пытается "воплотиться в жизнь". Внешность у нее неприятная, что и говорить. Сам Уолтер, как обычно, бежит за вами с пистолетом и дубинкой. Вокруг "матери" висят восемь тел, в каждом торчит копьё.

А вот и Эйлин. Она медленно шагает в сторону кровавой лужи с маятником. Что-то подсказывает: если она дойдет до конца, то ей не жить.

Когда управление Генри перейдет в ваши руки, сразу же бегите к "матери" и суньте ей под нос пуповину. Просто так надо. После этого ваша задача — быстро, пока Уолтер не опомнился, выхватить из четырех тел справа копьё и вонзить их в чудовище. После этого выдирайте копьё из четырех тел слева. Только после того, как все восемь копий вонзятся в чудовище, можно вынимать пистолет и начинать стрельбу по волосатому маньяку. Уолтер Салливан тоже не лыком шит — стрелять будет только так, поэтому держите аптечку или ампулу наготове. Расстреляв все боеприпасы, хватайте топор, подбегайте к злодею и не давайте ему опомниться, бейте непрерывно. Если он попадет в вас из пистолета, то удар "отодвинет" Генри назад, и ему придется вновь сокращать расстояние.

Если вы все сделали правильно, то рано или поздно злодей взвояет и рухнет. И наступит финал, один из четырех возможных. А это значит, что вы прошли игру! Поздравляю.



АЛЕКСЕЙ ШУНЬКОВ АКА STAGER

The Sims 2

The Sims 2

Да, чудо произошло. Уверенно остановив конвейер по производству дополнений к "The Sims", создатели самой продаваемой игры в мире выпустили-таки полноценную вторую часть. Как и было обещано, игра сменила графический движок, обросла новыми возможностями и поселилась на четырех компакт-дисках. Но удалось ли разработчикам собрать все лучшее, что накопилось за почти пятилетнюю историю серии, обдумать и подать на новом технологическом уровне? Определенно, да. И хотя еще рано предсказывать игре заоблачную популярность предшественницы, я не сомневаюсь в том, что успех ей гарантирован.

Многими бедами грозит погоня за двумя зайцами, но я все же попробую. Ведь хочется и о новшествах упомянуть, и саму игру в стороне не оставить. Кто знает, может, именно эта статья станет приглашением в мир виртуальной жизни для тех, кто до сегодняшнего дня с ней не познакомился?

Итак, перед вами — руководство как для новичков в сим-жизни, так и для бывалых "симводов". Надеюсь, каждый найдет здесь что-нибудь полезное. А в крайнем случае — просто разделит со мной радость от этой увлекательной игры.

ТЫ ПОМНИШЬ, КАК ВСЕ НАЧИНАЛОСЬ...

"The Sims" принадлежит к очень редкому жанру, на первый взгляд, вообще не имеющему шанса вы-

жить в жестких условиях игрового мира. Здесь нет ни закрученного сюжета, ни конечной цели, ни врагов, а само слово "прохождение" звучит нелепо. Это как "пройти" жизнь — ее надо только прожить.

Тем не менее первая игра этой серии завоевала рынок в считанные месяцы после выхода, возглавила топ-листы зрительских симпатий и с тех пор не покидала первые строчки рейтингов. И это — в течение уже почти пяти лет. Неслыханный срок!

Что же обеспечило такую блистательную карьеру едва ли не мертворожденному проекту? Фантазия. Да, наша с вами фантазия. Согласитесь, никому еще не удалось избежать жизненных неудач, потерь и разочарований. Жизнь постоянно испытывает нас на прочность, подбрасывая очередные задачи. А решить, как обычно, удается далеко не все. Но вот — совсем рядом — есть уютный мирок, где все, как у нас. Люди живут. Они общаются и дружат, ссорятся и мирятся. Едят, пьют, скандалят, влюбляются и даже иногда выносят мусор.

Это как бы еще один шанс, которого так недостает. Построить семью, создать комнатную идиллию в одном, отдельно взятом домике. Пусть это только игра! Пусть мир не вокруг, а всего лишь на мониторе! Фантазия творит чудеса. Не успеваешь заметить, как истончается стекло, разделяющее миры по разные стороны экрана. Остается сказка. Мечта о жизни, которой не было. Которой никогда не будет. "The Sims".

Другая причина оглушительно-го успеха игры — та же, что и у нашумевшей передачи "За стеклом" и ее заморских собратьев. В каждом из нас дремлет согляда-тай, эдакий бытовой вуайерист, очень внимательный и терпеливый. И дело здесь не в интимных кадрах из "Застеколья", на время просто заполонивших сеть. Все гораздо проще — мы любопытны. Скажу больше — мы чудовищно любопытны. Что ест на завтрак соседка? О чем ругаются супруги этажом выше? Что говорит своему приятелю эта прелестная девица? Дай нам волю, мы только и будем, что подслушивать и подсматривать — такова уж человеческая натура. "The Sims" с готовностью дарит нам такую возможность. И

ЖАНР

стратегия (сим)

СОЗДАТЕЛИ

Maxis, EA Games

НА ЧТО ПОХОЖЕ

The Sims

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

PIII 800 MHz, 256 MB, video 32 MB

(2000 MHz, 512 MB)

МУЛЬТИПЛЕЕР

нет

СКОЛЬКО ДИСКОВ

три DVD

САЙТ ИГРЫ

thesims2.ea.com

Рейтинг



Жизнь — это то, что с нами происходит, пока мы строим планы.

Джон Леннон

не просто посмотреть, но и вмешаться при случае. Помирить супругов, указать меню на завтрак, обручить влюбленную парочку — вся власть на кончике курсора. Власть над судьбами людей. До боли живых людей, почти как мы с вами. Еще одна мечта, еще одна надежда.

Наконец, кому-то просто нравится экспериментировать. А что будет, если? А как сделать, чтобы?.. Ради бога — отвечают разработчики — пробуйте в свое удовольствие.

"The Sims" — это сказка, это попытка, это власть. Это фантазия такой силы, что как-то сами собой падают все преграды между реальным и виртуальным. Остается зеленая полянка и маленький уютный домик. Остаются люди, живущие в нем. Такие же, как мы с вами...

ВСТРЕЧАЮТ ПО ОДЕЖКЕ

Первый взгляд на "The Sims 2" оставляет крайне благоприятное впечатление. Графическое оформление действительно перешло на совершенно новый качественный уровень — это видно невооруженным глазом. Правдивое освещение, красочные текстуры, удачные тени — да, Maxis честно выполнила свои обещания.



Динамика персонажей также изменилась в лучшую сторону. Несмотря на то, что пластику движений с самого начала обеспечивал добротный motion capture, вторая редакция игры выглядит заметно натуральнее первой. Важно, что пресловутая реалистичность не бросается в глаза — она органично дополняет геймплей. Иногда только всерьез приглядевшись, удастся понять, какие именно мелочи обеспечивают такое "живое" поведение симов.

Чем еще может похвастаться новая версия — так это достойным продолжением старых традиций. Не желая рисковать, создатели оставили без изменений большинство ключевых аспектов игры, просто переведя их на новый движок и обогатив графически. Управление осталось удобным и до гениальности простым. Кнопки, панели и индикаторы сохранили привычный вид и расположение. Незначительные модернизации в управлении, все же имевшие место, осваиваются быстро и без проблем.

Не обошлось и без серии нововведений, затронувших, в основном, личные аспекты жизни симов. Чем дальше, тем сильнее углубляются их личности, обрстая чисто человеческими чертами — желаниями, заветными мечтами и страхами. Один стремится обзавестись семьей, другой — достичь успеха в карьере, третий — переспать с десятком девушками. И чем успешнее они достигают своих целей, тем счастливее протекает их жизнь. Порой личное счастье с успехом заменяет им множество витальных потребностей, заставляя на время забыть о комфорте и голоде.

Кроме того, вместе с магической цифрой "два" в игру пришло время — симы растут, взрослеют, стареют и умирают. Теперь рождение и усыновление детей приобретает совершенно иной смысл — кто-то должен прийти на смену стареющим родителям и унаследовать семейное жилище.

Желающим построить свое собственное семейство игра предоставляет удобный и мощный редактор, позволяющий создавать как семьи, так и отдельных персонажей. Чем-то он напоминает программу для построения фотороботов в режиме 3D. Задать можно все, ну, или почти все — внешность, характер, цель жизни.

К сожалению, возросли и системные требования. Причем возросли до неприличия, невольно заставляя задуматься об очередном апгрейде. Пожалуй, это самый серьезный недостаток.

КАДРЫ РЕШАЮТ ВСЕ

Каждый сим представляет собой полноценную личность, не похожую на остальных. Другими словами — индивидуальность. Особенно это стало заметно именно в "The Sims 2" — по сравнению с ними

персонажи из первой версии кажутся бездушными куклами, только что сошедшими с конвейера.

Как и прежде, одни характеристики неизменны на протяжении всей жизни, а другие колеблются в зависимости от недавних событий, окружающей обстановки и погоды на Марсе.

ОСНОВНЫЕ ПОТРЕБНОСТИ

Основные потребности симов остались без изменений, что не может не радовать. Вот они:

♦ **Голод (Hunger).** Простое и понятное желание — перекусить, когда голоден. Вариантов для этого масса: поесть прямо из холодильника, приготовить обед, заказать по телефону пиццу или сходить в гости. Между делом, смерть от истощения еще никто не отменял.

♦ **Развлечения (Fun).** Устав от повседневной рутины, симы часто хотят просто посмотреть телевизор, поиграть в компьютерную игру, потанцевать под незатейливую музыку или устроить вечеринку. Кстати, секс по-прежнему остается самым эффективным развлечением.

♦ **Удобство (Comfort).** Мягкий диван, ванна с гидромассажем и бассейн, а также множество других полезных достижений цивилизации — все это способствует хорошему самочувствию. А вот спать на заросшей сорняками лужайке и ходить в мокрой одежде — не способствует.

♦ **Общение (Social).** Ничто не заменит симам живое общение друг с другом. Это и душевный треп о политике, и телефонный разговор, и даже чат. Долгое отсутствие общения закономерно приводит к нервным срывам.

♦ **Нужда (Bladder).** Да, такова суровая правда жизни — естественные потребности организма временами настоятельно напоминают о себе. Не успеете вовремя добежать до туалета — уровень комфорта может значительно упасть.

♦ **Чистота (Hygiene).** Да здравствует мыло душистое и полотенце пушистое! Регулярные визиты в душевую кабинку, прием ванны и купание в бассейне — залог здоровья. Если ими пренебрегать, вскоре окружающие начнут шарахаться от вас, в ужасе зажимая носы.

♦ **Энергия (Energy).** Сон восстанавливает энергию, а все остальное — отбирает. Длительная депривация сна приводит к тому, что персонаж рискует заснуть стоя, или же рухнуть там, где силы его окончательно покинули.

♦ **Уют (Environment).** Картины, фикусы в кадках, зеркала и прочая буржуазная дребедень создают уютную обстановку в доме. Напротив, разбросанные газеты, грязный унитаз, мухи и тараканы — гарантия того, что вскоре кто-нибудь завопит: "Господи, какой же у нас бардак!" и очень огорчится. У младенцев и детей это требование отсутствует.

ЖЕЛАНИЯ И СТРАХИ

А вот это уже что-то новенькое. Теперь у каждого сима есть четыре заветных желания. Пусть в доме идеальная чистота и холодильник ломится от самых изысканных яств, но без осуществления этих желаний все мирские блага не приносят счастья. Разумеется, после исполнения одного из желаний ему на смену тут же приходит новое. Это новаторство несколько не обязывает игрока следовать определенному сценарию, оно лишь пополняет список ценностей, вынося их за рамки материального.

Другая сторона человеческой природы — страхи. В любой момент времени есть три вещи, которых персонаж боится больше всего на свете. И если одна из них вдруг произойдет, это может привести к депрессии, истерике или тяжелому душевному расстройству.

Желания и страхи напрямую зависят как от жизненной позиции персонажа, так и от всех событий, произошедших с ним за последнее время. К примеру, влюбленный хочет говорить, танцевать, шутить и целоваться с объектом своей страсти, а больше всего на свете боится быть отвергнутым или обманутым избранницей.

На опасения и мечты может повлиять любая мелочь — от случайного прохожего до недавней ссоры. Женщины часто боятся растолстеть, а мужчины — потерять работу. Парень, предпочитающий легкомысленные отношения, может все-



➡ Подайте, Христа ради! — обычная истерика.



➡ Уж как помянул Христа, так помянул... И на мысли, на мысли-то обратите внимание!

реш бояться законного брака. Мать мечтает научить свое чадо говорить. Наконец, многие девушки боятся грабителей и тараканов.

Помимо личного удовлетворения, исполнение заветных желаний приносит особые баллы — так называемые "жизненные очки". Это своего рода валюта, позволяющая приобретать эксклюзивные вещи по каталогу (см. "Особые покупки"). Соответственно, каждая сбывшаяся мечта добавляет определенную сумму в копилку жизненных баллов, а каждый реализованный страх — убавляет.

СТРЕМЛЕНИЯ

Еще одно новшество. Помимо сиюминутных желаний и страхов, есть стабильные стремления, неизменно сопровождающие персонажа в течение всей его жизни. Мечты каждого сима в той или иной степени определяются именно этой целью. Возможных стремлений всего шесть, но, поверьте, этого более чем достаточно. Вот они:

♦ **Удача (Fortune).** Не знаю, почему это стремление названо именно так, но по сути это — сугубо материальная и прагматичная жизненная линия. Купить дорогую вещь, выйти замуж за состоятельного господина, заработать уйму денег — вот такие мечты.

♦ **Знания (Knowledge).** Стремление к науке, знаниям и совершенству. Такие люди мечтают достичь высот во всех умениях, добраться до вершины карьерной лестницы, или, на худой конец, встретить пришельцев.

♦ **Семья (Family).** Основное стремление этой группы симов — создать прочную семью со всеми вытекающими последствиями. Они хотят поскорее обручиться, жениться или выйти замуж, чтобы, в конце концов, обзавестись детьми и внуками.

♦ **Любовь (Romance).** Любовь во всех ее проявлениях, исключая официально оформленный брак. Сначала их мечты витают где-то вокруг первого поцелуя, танцев и флирта. Потом список пополняется более экзотическими желаниями — любить сразу пятерых, заняться сексом в общественном месте и так далее.

♦ **Популярность (Popularity).** Это стремление к признанию, звездной карьере и громкому имени. Эти люди стремятся расширить круг своих друзей, достичь заоблачных высот в каком-нибудь умении или победить на чемпионате.

♦ **Взросление (Grow Up).** А вот об этом мечтают дети. Пока взрослые мечты еще не оформились, они стремятся вырасти, научиться ходить и говорить.

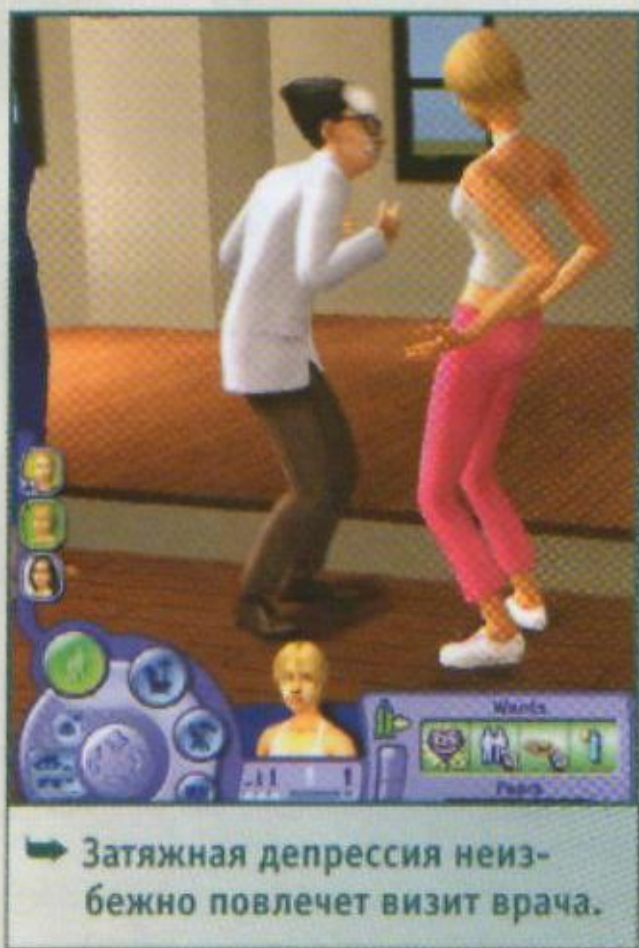
Личное счастье зависит от того, насколько жизнь персонажа отвечает его запросам. Если судьба несправедлива,



вается удачно, балуя исполнением всех заветных желаний, то и жизнь будет счастливой. А если одна неудача следует за другой, а стремления упираются в тупик — не спасет ни уют, ни комфорт, ни развлечения.

Насколько счастлив персонаж, показывается на индикаторе слева от идеограмм желаний и страхов. Если он опустится в самый низ — последует нервный срыв на грани помешательства. Так, человек, стремящийся к карьере и заработку, выйдет на улицу просить подаяния, а несчастная в любви девушка примется танцевать и обниматься со шваброй.

В случае особо бурной истерики на помощь придет психиатр. Судя по его виду — больше всех в срочной медицинской помощи нуждается именно он. Тем не менее, с делом доктор справляется вполне успешно и, приведя пациента в чувство, спешит ретироваться.



Когда индикатор счастья зашкаливает в противоположную сторону, становясь белым, у персонажа наступает эйфория. Зеленый кристаллик над головой также окрашивается в белый цвет — это свидетельствует о неземном блаженстве, на фоне которого блекнут все мелкие жизненные неурядицы.

УМЕНИЯ И НАВЫКИ

Как всегда, изначально никто ничего не умеет. Создается впечатление, как будто семья новоселов поголовно состоит из тупых дохляков, неспособных отличить сковородку от мочалки. Благо, всему можно научиться — было бы желание.

Чтобы развить определенное умение, чаще всего достаточно заняться соответствующей деятельностью. Хочешь развивать тело — плавай в бассейне и истязай себя на тренажере, хочешь обвораживать с первого взгляда — строй рожи перед зеркалом. Иногда не вредно почитать умную книгу или посмотреть телевизор. Умений, как всегда, семь:

❖ **Кулинарное искусство (Cooking).** Приобретается преимущественно в ходе изучения новых рецептов. Для этого есть книги, газеты и телевидение. Чем выше умение, тем меньше шансов, что подгорит обед или вспыхнет газовая плита.

А новые рецепты хорошо разнообразят ежедневный рацион.

❖ **Инженерный навык (Mechanical).** Научиться чинить любую технику всегда полезно. В первую очередь, будет успешнее продвигаться текущий ремонт бытовых приборов, во-вторых — меньше вероятность погибнуть от удара током. Навык нарабатывается починкой вышедшей из строя техники, а также изучением литературы. Рекомендую всегда иметь в семье хотя бы одного домашнего мастера — не повредит.

❖ **Обаяние (Charisma).** Кто тут самый обаятельный и привлекательный? Тот, кто часами проводит у зеркала, корча страшные гримасы. Чем выше уровень обаяния персонажа, тем большей симпатией проникнутся к нему собеседники. Кроме того, умение красиво говорить и очаровательно улыбаться может помочь на профессиональном поприще.

❖ **Физическая форма (Body).** Очень важный параметр — от него зависит и карьерный рост во многих профессиях, и симпатии потенциальных избранников. Согласитесь, рельефные мышцы куда лучше, чем дряблое пузо. А нужно для этого — всего ничего: гантели, тренажеры и бассейн.

❖ **Логическое мышление (Logic).** Я бы назвал этот параметр скорее интеллектом, ведь «логика» — это все же наука, причем вполне определенная. Но с разработчиками не поспоришь. Логическое мышление неплохо развивается в шахматной партии, а отражается, в основном, на профессиональных качествах.

❖ **Творческое мышление (Creativity).** Чтобы превратить простого обывателя в мастера всех искусств, оказывается, достаточно регулярно писать новеллы и рисовать. Изнурительные часы за компьютером или мольбертом неизменно превращают человека в гения.

❖ **Наведение чистоты (Cleaning).** Приобретается там же, где и используется. В туалете унитаз засорился, на кухонном столе грязь, а ванна еще хранит следы недавней сантехнической аварии. Ну, так вперед — на подвиги!

КАРЬЕРА

Чтобы ознакомиться с нынешними профессиональными достижениями персонажа, откройте соответствующую вкладку на панели характеристик сима. Там вы увидите нынешнюю должность, расписание, количество оплаченных выходных дней, а также перспективы карьерного роста.

Отдельно имеет смысл остановиться разве что на оплачиваемых выходных — это честная возможность прогулять работу определенное количество раз. Начисляются они за трудовые подвиги, а расхо-

СЕКРЕТЫ ДОЛГОЛЕТИЯ

Время в «The Sims 2» неотвратимо движется, а вместе с ним уходит молодость наших героев. Грустно осознавать, что наши друзья скоро состарятся, обростут внуками и станут тихо доживать остаток дней. Еще не все мечты исполнились, а многие заветные желания просто забыты по причине старческого слабоумия... Несмотря на всю меру реализма, привнесенного в игру, такое развитие событий не всегда по душе. Пока что мне удалось найти два способа, чтобы остановить старение.

Первый — вполне честный. Заработав достаточно жизненных баллов, вложите их в Elixir of Life. Средство не безотказное, но все же может на время омолодить персонажа. Обеспечивая персонажу достаточно активный образ

жизни и удовлетворяя все его пожелания, удастся заметно продлить срок жизни.

Второй способ — нечестный. Как и в большинство современных игр, «The Sims 2» насквозь пропитана потайными кодами. Нажмите Ctrl + Shift + C, чтобы появилась скрытая консоль, и введите «aging off». Готово. Хотя время и не остановилось, все сими перестали взрослеть, стареть и умирать. Конечно, если не считать несчастных случаев.

Раз уж зашла речь про коды — поделюсь еще одним советом. В той же самой консоли введите волшебное слово «help». Игра немедленно отреагирует на ваш призыв, выдав все существующие команды с описаниями и возможными параметрами.

дуются — по мере желания. Предварительно договариваться об их использовании нет нужды. Пропал машину — считай, воспользовался заслуженным выходным.

ЧЕРТЫ ХАРАКТЕРА

Черты характера сильно влияют на поведение в той или иной ситуации. Вот только непонятно, зачем надо было оформлять их не в виде меры каких-то качеств, а как баланс между двумя крайностями? Как бы там ни было, список этих черт выглядит так:

- ❖ неряшливый (Sloppy) — опрятный (Neat)
- ❖ застенчивый (Shy) — общительный (Outgoing)
- ❖ ленивый (Lazy) — активный (Active)
- ❖ серьезный (Serious) — игривый (Playful)
- ❖ ворчливый (Grouchy) — милый (Nice)

По характеру легко догадаться, как будет вести себя персонаж. Кто-то сразу бросится в объятия, а кто-то решится на поцелуй после первых пятнадцати лет совместной жизни. Один помоем после себя тарелку, другой швырнет ее на пол.

ТЕМЫ И МНЕНИЯ

Нет такого вопроса, по поводу которого сим не имел бы своего мнения. Одни темы интересуют их больше, другие — меньше. Почти не затрагивая жизненно важные стороны жизни, эти мнения сильно влияют на ход общения. Если в беседе удастся поднять интересную для собеседника тему, да еще и встретить в его лице убежденного единомышленника, есть шанс приобрести друга. Напротив, не сойдясь во мнениях, беседующие могут потерять всякий интерес к дальнейшей дискуссии.

Тем для разговора великое множество — политика, деньги, окружающая среда, преступность, развлечения, культура, кулинария, здоровье, мода, спорт, аномальные яв-

ления, путешествия, работа, погода, животные, школа, игрушки и научная фантастика.

Если собеседник не в восторге от вашего общества, всегда можно сменить тему на более удачную.

ВЗАИМООТНОШЕНИЯ

У каждого есть определенный круг общения — это такая длинная панель с фотографиями знакомых. Туда попадают все, с кем персонаж хоть раз соприкоснулся в жизни — поздоровался, получил письмо или даже поболтал в чате. После того, как знакомство состоялось, изменяются только взаимоотношения. Вообще, понятие «взаимоотношения» здесь чисто условное. Правильнее было бы говорить об отношении одного сима к другому — именно так в игре моделируется социальная сторона жизни. Не исключен вариант, когда она его любит, а он ее терпеть не может, или наоборот.

Позиция сима касательно кого бы то ни было состоит из мимолетных перепадов настроения и стабильных отношений. Найти их несложно — это две горизонтальные полосы сразу под портретом. Верхняя полоска показывает степень увлечения или временной немилолюбивости, нижняя — долговременную привязанность или неприязнь. Настроение может перемениться по любому поводу, будь то неожиданно обнаруженные общие интересы, конфликт на почве преступно занятого туалета или супружеской измены. Устойчивые отношения, напротив, создаются долго, зато поддерживают множество испытаний.

Обратите внимание на значки и цифры рядом с индикаторами. Первые показывают то же, что и полоски, только для любителей количественной оценки. Вторые определяют характер взаимоотношений. Улыбающаяся рожица — друзья, две рожицы — лучшие друзья. Аналогично, одно колечко — помолвлены, два — связаны браком. На-

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Скажу прямо — цели в игре нет. Разработчики создали мир и наделили нас определенной степенью свободы действий. А кое-где они даже мягко намекнули, мол, попробуйте поиграть вот так и вот так. Но никто не заставляет нас достигать конкретных результатов, куда-то продвигаться или "проходить" игру. Каждый волен придумать собственную цель и ее добиваться.

Чаще всего люди создают себе мирок, о котором я уже упоминал в самом начале. Организуют уютную атмосферу, стремятся познакомиться с соседями, свести вместе симпатичных симов и свить им любовное гнездышко. Ну, и конечно — заработать много денег, купить самый дорогой особняк или построить его по авторскому проекту.

Но мне приходилось встречать совершенно другие методы и цели. К примеру, в сети FidoNet проскальзывала статья о моделировании различных социальных образований средствами "The Sims".

конец, розовое сердечко сверху — влюбленность, а красное в самом низу — любовь.

В зависимости от степени близости и характера связи, каждый персонаж готов на определенный ряд действий в отношении другого. Любящая жена всегда с радостью бросится на шею мужу, а он, тая обиду на вчерашний флирт с соседом, может только перекинуться с ней парой слов.

Каковы бы ни была степень близости между людьми, родственники никогда не пойдут ни на что большее, чем символический поцелуй в щечку. Наличие или отсутствие семейных связей видно по картинке — смотрите на значок в углу портрета. Да, инцеста не будет.

МЫСЛИ И СНЫ

Положение игрока граничит с божественным — ему известны самые заветные мечты, желания, фантазии и сны симов. Способ индикации мыслей поистине гениален — обычные идеограммы. И хотя этот прием появился даже раньше, чем увидели свет первые "The Sims", я все же хочу остановиться на нем подробнее.

Когда кому-то в голову приходит мысль, она тут же всплывает в виде "облачка", какими обычно обозначают реплики в карикатурах и комиксах. В центре "облачка" — значок, символизирующий эту мысль. Сердечко, алые губы, ванна, тарелка с едой, телевизор или лицо знакомого человека — сразу становится понятно, что у кого на уме. Когда этот значок зачеркнут, имеется в виду то же самое, только со знаком "минус". Несколько значков, появляющихся один за другим

Как вам вариант постройки, например, "зоны" со всей ее внутренней иерархией? Этому место в углу, а этому — простите за выражение — только койка возле параша. По коридору бродит надсмотрщик и загоняет обратно в камеры тех, кто пытается из них выйти. Вот такой мирок... А строится-то он на одном наблюдении — что в игре все же есть двери, запираемые на ключ. Точнее — только одна. Дверь туалета. Немного усидчивости, и "зона" готова. К сожалению, я не знаю автора этой замечательной находки. Будем надеяться, поймет и простит.

Пожалуй, все же именно в этой свободе выбора и заключается основная гениальность игры. Поверьте — фантастически сложно создать систему, где пользователь способен творить чудеса, даже не приходившие в голову автору. Дать свободу. И я могу с уверенностью сказать, что авторы "The Sims" не только справились с задачей единожды, но и подтвердили свое мастерство в "The Sims 2".

— это более сложные мысли и умозаключения. Даже во сне их цифровой мозг продолжает работать, освежая в памяти недавние события, делая интуитивные выводы и оформляя желания.

Мне доводилось видеть, как девушка, застав своего парня за теплой беседой с соседкой, задумалась сначала о нем, потом о ней со знаком "крест", потом о себе и снова о нем. Поразмыслив так несколько секунд, она энергично вмешалась, заведя, вроде бы, совершенно отвлеченный разговор о кухне. Интимное знакомство не состоялось.

Другой пример — у девушки умерла подруга. Причем не просто подруга, но об этом чуть позже. Придя домой с работы, она залилась слезами, постоянно причитая и заламывая руки. А над ее головой попеременно возникали то лицо покойной, то значок с надгробием. Даже спустя много дней, когда она случайно вспоминала о своей возлюбленной, история повторялась. У девушки начиналась депрессия, а мысли крутились только вокруг смерти и знакомого лица, которое она больше никогда не увидит.

Гениальность этой идеи неоспорима. Пожалуй, придумать что-то лучшее принципиально невозможно. Если бы все мысли персонажей были выражены в виде фраз, то тексты заняли бы сотни мегабайт, а на их составление ушли бы годы. А так разработчики в очередной раз воспользовались одним и тем же приемом — подключили нашу фантазию. Одна картинка, другая, третья — и воображение уже рисует связный диалог и дополняет мысль.

Кстати, это наводит еще на одну неутешительную мысль, достаточно

далекую от самой игры, но, тем не менее, очень важную. Неужели все наши увлечения, симпатии, желания и стремления представимы в виде нескольких сотен простых значков? Неужели только словарный запас, вычурные обороты и витиеватые формулировки придают иллюзию разнообразия и утонченности нескольким примитивным мыслям? Боюсь, что какая-то доля правды в этом есть — все мы проще, чем хотим казаться.

ПОД КРЫШЕЙ ДОМА СВОЕГО

Ненадолго оставив в покое наших героев, перенесемся туда, где им предстоит жить, любить, стареть и умирать. В уютный дом, наполненный предметами домашнего обихода — мебелью, бытовой техникой и просто симпатичными безделушками.

Каждый предмет служит для определенной цели. Даже вещи, на первый взгляд не приносящие никакой пользы, на самом деле могут оказаться незаменимыми. Помните — "От этой картины большая польза — она дырку в стене закрывает"? Вот, приблизительно так.

Вся обстановка, от детских игрушек до шкафов, может быть куплена или продана. Покупка заключается в том, что вы выбираете вещь по каталогу, находите подходящее место и устанавливаете ее — в этот момент с вашего счета списывается определенная сумма. На необмытые товары гарантия не распространяется. Продажа — с точностью до наоборот — выбираете вещь, подхватываете ее мышью и жмете Del.

Просматривая каталог, не поленитесь посмотреть описания. Помимо рекламных текстов, восхваляющих исключительные качества товара, вы найдете там несколько полезных цифр.

Многие предметы склонны время от времени выходить из строя. Происходит это абсолютно неожиданно, и если, к примеру, протекающий душ только заливает пол в ванной, то сломанная посудомоечная машина абсолютно непригодна к употреблению. Пока, разумеется, не будет починена.

На комнаты дом разделяется чисто условно. На самом деле, никто не мешает поставить дорогую кровать под открытым небом, а унитаз разместить в центре кухни. Но, согласитесь, это не самое лучшее решение.

Я остановлюсь на основных предметах домашнего обихода. Описать их все — практически нереально, поэтому пусть некоторые из них станут для вас интересными открытиями.

МЕБЕЛЬ



Стулья, кресла. Американским разработчикам наверняка известен тот факт, что на одном кресле с успехом помещаются сразу трое гостей. Их стулья и кресла сугубо одно-

местны, что не лишает их массы полезных свойств. Стулья, приставленные к столу, позволяют питаться не на коленках, а в более человеческих условиях. Даже если стола нет, сидеть все же удобнее, чем жевать бутерброд стоя. Не верите — взгляните на параметр "комфорт". Приходящие гости тоже не любят стоять.

Для просмотра телевизора лучше подходят кресла — они мягче и удобнее. Да и с книжкой расположиться — милое дело. Зато без стула возле компьютера даже самый мощный процессор будет пылиться без дела.



Диван. На диване могут усесться двое, а то трое. Это открывает не-

данные возможности как для совместного просмотра телевизора, так и для беседы. Не советую сажать на один диван тех, кто придерживается разных взглядов на жизнь — чего доброго, они еще начнут спорить и поссорятся.

Если все кровати в доме заняты, на диван можно прилечь, развлекаясь телевизором или музыкой. На худой конец, на нем можно даже выспаться, хотя комфорт при этом оставляет желать лучшего.

Для влюбленных этот предмет приобретает ни с чем не сравнимое очарование. Нет — то, о чем вы подумали, будет позже. Диван — замечательное место для объятий и поцелуев. Уж точно лучше, чем посреди туалета.



Кровать. Кровати бывают односпальные и двухспальные — на большее фантазии (или

опыта?) и здесь не хватило. Тем не менее, значительную часть жизни симов можно назвать "суестью во круг кровати".

Для начала, как это ни поразительно, но на кроватях спят. Кстати, испытывающие друг к другу неприязнь наотрез отказываются спать в одной постели. В дневное время на кровати полезно прилечь вздремнуть или почитать. И, наконец, в любое время она была и остается идеальным плацдармом для любовных утех — будь то поцелуи, объятия или секс.

Чуть не забыл — для ребенка это отличное место, чтобы всласть попрыгать.

■ ЭТО БАГ: неоднократно приходилось наблюдать досадный казус — двухспальная кровать на какой-то стадии начинает вмещать только одного человека. Даже попытка продать этот заколдованный предмет до добра не доводит — игра радостно сообщает, что объект уже используется. Что характерно — с последующими купленными кроватями такого не происходит. Остается списывать все на подлого святого духа. Впрочем, не впервой.



Тумбочка, журнальный столик. Они годятся только для того, чтобы что-нибудь на них положить — не поймите превратно. Если в доме нет журнального столика, все приносимые чеки и газеты рискуют оказаться на полу.



Обеденный стол. Отличается от журнального размерами, позволяя

вместить одновременно несколько едоков. И еще — это отличное место для объедков и грязной посуды, если ваши симы не приучены к порядку.



Платяной шкаф. Вещь вполне функциональная. Изначально каждый персонаж располагает очень ограничен-

ным набором одежды — по одному наряду на каждый случай. Чтобы хоть немного разнообразить наряды, служит шкаф. Одежда в нем появляется сама собой, и, судя по ее количеству, шкаф намного вместительнее, чем кажется на первый взгляд.



Книжные полки. Продаются сразу вместе с книгами. То есть, фактически, вы покупаете не полки, а именно книги. Чтение скрашивает досуг и

учит всяким премудростям. Судя по небольшому набору доступных действий, наши герои и сами с трудом понимают, что делать с этими книгами.

■ **ЭТО ИНТЕРЕСНО:** если достать с полки книгу, а потом продать полку — книга останется на месте, а ее цена не будет учтена при продаже. Другими словами, книгу можно приобрести абсолютно бесплатно.

ЭЛЕКТРОННАЯ АППАРАТУРА



Телефон. Пожалуй, самый полезный предмет в доме, если не считать мусорного ведра. Без телефона не обойтись.

Вышла из строя техника — беспокоим ремонтную службу, завелись тараканы — вызываем специалистов, забрался грабитель — звоним в полицейский участок, а в случае пожара — набираем 01, или что у них там... По телефону можно заказать пиццу, пополнить запас продуктов, вызвать такси или созвать друзей на вечеринку. Кстати, всем знакомым симам тоже можно позвонить, чтобы поболтать или пригласить в гости.

Иногда телефон и сам отвлекает вас от домашних забот. Настойчивый звонок может означать, что по-

вам соскучился приятель или что начальство недовольно очередным прогулом. Если звонят не тому, кто снял трубку, всегда остается шанс открутиться — мол, нет его дома, ушел куда-то. Обещал вернуться.



Пожарная сигнализация. Очень дешевая, но при этом крайне важная штука. Случись

пожар — обитатели начнут скакать вокруг огня, оглашая окрестности истошными возгласами. Заставить кого-то отвлечься от созерцания пламени и позвонить в пожарную службу — занятие еще то. А умная сигнализация все сделает за вас.



Система безопасности. Вовремя оповещает полицию о том, что на вашу частную территорию проник вор. Обычно гра-

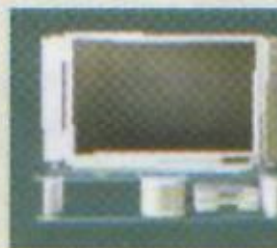
битель успевает убежать, пока вы добираетесь до телефона, а потом еще и счета за ложный вызов оплачивать приходится. А умная электронная система сделает всю работу за вас, и вовремя.



Радиоприемник, проигрыватель, музыкальный центр. Все они изрыгают звук, меняется только

возможность смены композиции, качество и громкость. Как воспользоваться играющей музыкой — дело ваше. Можно потанцевать в гордом одиночестве, пригласить на танец или присоединиться к танцующим. А еще под музыку приятно заниматься аэробикой.

Важно помнить, что громкие звуки мешают спать. Если колонки достаточно мощные, не спасет и перегородка между соседними комнатами.



Телевизор. Штука полезная, приятная и познавательная. Когда все валит-

ся из рук, а быт прочно занимает первое место в повседневной жизни, развлекательная передача помогает расслабиться. В зависимости от выбранного канала, телепередача способна дать несколько полезных советов по ремонту бытовой техники или поделить новым рецептом. А чтобы привести себя в форму, иногда достаточно заняться аэробикой перед большим телевизором. К слову, работающий телевизор мешает спать не хуже музыкального центра.



Компьютер. Ну как же без него? Это и средство общения, и игрушка, и пишущая машинка.

Все компьютеры изначально подключены к интернету, поэтому среди возможностей обязательно есть отправка и прием электронной почты, поиск работы и даже общение по ICQ. Творческие

личности могут потренировать свое литературное мастерство в написании рассказов, а менее серьезные особы — спуститься с заснеженной горы в спортивном симуляторе.

Более мощный компьютер, ко всему прочему, хорошо дополняет обстановку в доме, радуя глаз своим видом.

КУХОННАЯ ТЕХНИКА



Плита. Главный помощник при готовке и она же — основная причина пожара. Даже если ваш сим умеет готовить, не расслабляйтесь. Стоит вам отправить его куда-то, отменив стряпню, как вспыхнет оставленный в духовке пирог. И еще — газовую плиту надо мыть.



Микроволновая печь. Позволяет быстро разогреть один из полуфабрикатов, но также грозит пожаром. Зато не пачкается — вы себе даже не представляете, какой это плюс.



Холодильник. Фактически, это просто шкаф с запасами. Только в самых крайних случаях озверевшие от голода симы начинают питаться прямо из холодильника, а обычно они просто достают оттуда продукты. Два существующих вида холодильников отличаются по стоимости и запасу продуктов, хранящихся в них. Не хотите ждать, пока привезут продукты? Продайте пустой холодильник и купите полный. Разница в цене, конечно, будет, но зато быстро.



Посудомоечная машина. Безусловный призер конкурса на самое ненадежное устройство в доме.

Мало того, что ломается постоянно, так еще и норовит убить того, кто полезет ее чинить. Тем не менее, при всех неудобствах в ее использовании, это все же лучше, чем мыть тарелки под краном.



Кофеварка. Кофе повышает энергию, позволяя меньше спать, но от него увеличивается тяга посетить отхожее место.

Что интересно, капучино пробуждает намного лучше, чем простой черный кофе. А еще можно развлекаться, жонглируя чашками. Вот такая полезная вещь.

САНТЕХНИКА



Раковина. Место для мытья посуды и грязных рук. Когда занята ванная комната, а помыться срочно надо, мно-

гие симы отваживаются проделать эту процедуру, стоя возле раковины.



Душевая кабинка.

А вот это — лидер поломок в номинации "Сантехника". Душ вечно протекает, а также сильно загрязняется во время использования. Возникает неочевидный вопрос — кто кого чаще моет? Мы его, или он нас?



Ванна.

Здесь можно помыться приятнее, нежели стоя на холодном скользком кафеле под струями воды из сломанного крана. А если еще и пену для ванн в воде разболтать, то вообще сказка.



Унитаз. Наш угрюмый, незаменимый и вечно грязный друг. Как им пользоваться, надеюсь, объяснять не надо. Да, именно так.

БАССЕЙН

В отличие от всех остальных предметов и сооружений, описанных в этом разделе, бассейн не покупается, а строится. На закладке "Строительство" он спрятан настолько далеко, что несколько раз я успешно терял это место, а потом с трудом находил. А искать его надо вот где: Building Tools → Miscellaneous → Swimming Pools.

Дальше все просто. Выбрав ровный участок земли, очерчиваете площадь будущего бассейна, ставите лестницу (обязательно), трамплин (необязательно) и подводные лампы (совсем необязательно). Все, можно плавать. Это вам и гигиена, и физическая форма, и развлечение. А стоит, в общем-то, не так дорого, как могло показаться.

ДРУГОЕ



Люстры, занавески, аквариумы, картины и еще множество подобных предметов

служат только для создания уютной обстановки. Десяток дорогих картин — и можете не убирать за собой объедки. Красота, как известно, спасет мир. Только следите, чтобы ваши подопечные не съели протухшую пиццу — пищевые отравления еще никому не доставляли радости.



Зеркало. Помимо чисто эстетической ценности, оно заставляет всерьез задуматься о своей внешности. Любая девушка с радостью готова навести марафет, а полный комплект косметики продается вместе с зеркалом. Это и тени, и тушь для ресниц, и тени для глаз, и губная помада. Со вкусом подобранный макияж

сделает ее неотразимой в самом изысканном обществе.

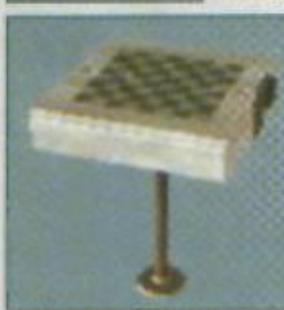
Возможность увидеть себя со стороны незаменима при наработке ораторских навыков или в искусстве обольщения. Немного практики перед зеркалом, и никто не устоит перед очаровательной улыбкой, а самые ретивые оппоненты быстро остынут, увидев как бы невзначай приподнятую бровь.



Тренажер. Универсальный тренажер разработан с учетом последних достижений техники и передовых знаний о человеческом теле. Многочисленные упражнения, вроде жима лежа и "баттерфляя", тренируют все мышцы персонажа. Пожалуй, нет лучшего способа обеспечить хорошую физическую форму.



Мольберт. В работе над собой — не последний предмет. Развивая пространственное воображение и художественный вкус, занятия живописью существенно улучшают творческие способности.



Шахматы. Поставив где-нибудь на природе шахматный столик, развлеките партию гостей, друзей или родственников. Параллельно будет повышаться способность к логическому мышлению.



Рояль. В дополнение к изобразительному и литературному искусству, есть еще искусство музыкальное. Устав от рассказов и рисования, можно поднимать творческий уровень музыкой.

ЗАРИСОВКИ ИЗ ЖИЗНИ

Как я и обещал, мы снова возвращаемся к нашим любимым симам. Отставив в сторону их характеристики и домашнюю утварь, попытаемся понять, как же на практике протекает игра.

ГОРОД

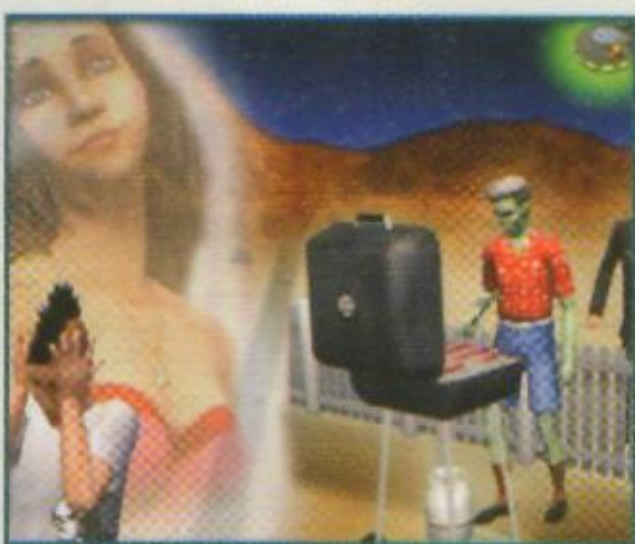
Все начинается с того, что вы выбираете город. При очень большом желании, его можно построить самому, а если такого желания не намечается — в вашем распоряжении один из трех готовых вариантов:

♦ **Pleasantview.** Десяток семей переплетены связями так, что не сразу и разберешься, кто кого любит, а кто на ком женат. Один



ушел от жены и живет с двумя сестричками, другой влюбился в соседку... Много новых людей, понаехавших со всего света, сильно встряхнули размеренную жизнь города, потеснив старожилов. Само его название заставляет вспомнить древний сериал про идеальный город Pleasantville, относительно недавно переснятый в виде полнометражного фильма.

♦ **Strangetown.** Этот городок — совсем не то, чем он кажется на первый взгляд. Первое, что обращает на себя внимание — большая воронка, в центре которой покоятся останки летающей тарелки. А взгляните в обитателей — откуда, спрашивается, у некоторых людей такая зеленая кожа? Да, это потерпевшие аварию пришельцы смешались с местным населением. К примеру, в состав семейства Singles, хорошо известного многим еще по первой "The Sims", теперь входят две инопланетные девушки. Кстати — очень симпатичные.



♦ **Veronaville.** В итальянском городе Верона живут два враждующих семейства — Капулетти (Capps) и Монтекки (Montys). Ничего не напоминает? А если я скажу, что ненависть между ними казалась незыблемой, как земная твердь, пока юноша и девушка из разных семей не влюбились друг в друга? И девушку при этом зовут Джульетта, а паренька — Ромео? Вот то-то. Да, шекспировская трагедия нашла место под

цифровым солнцем "The Sims. Удастся ли помирить давних врагов, или же юношеская любовь обречена на провал?

Как я уже упоминал, использовать готовый сценарий не обязательно. Пожалуйста — выберите подходящую местность и заставляйте ее домиками.

А если очень хочется, то и каждый дом разработать самостоятельно, начиная от стен, крыши и веранды, заканчивая обстановкой.

Дома бывают двух видов: одни предназначены для жилья, другие — для общественных нужд. Вторые — это даже не совсем дома: в список возможных публичных мест входят и магазины, и парки.

Наконец, вы определились с городом. Что же дальше?

ДЕЛА СЕМЕЙНЫЕ

Если вы взяли один из готовых сценариев, все проблемы с населением уже давно решены. В каждом существует по несколько семей, переплетенных отношениями. Пробывавшись взглядом по карте, отыщите домики, где уже кто-нибудь живет — об этом свидетельствует фирменный зеленый кристаллик, парящий над крышей. Выбрав любой из них, посмотрите подробности. Вы увидите состав семьи, ее нынешний достаток и краткую характеристику каждого персонажа.

■ **ЭТО ВАЖНО:** находясь в режиме просмотра карты города, можно сохранить в файл любую семью. Не составляет труда, предположим, отправить ваше семейство по электронной почте, чтобы обменяться своими разработками с другом.

Если вы создали собственную карту, там еще нет ни одной живой души. Отправляйтесь в редактор семей и творите в свое удовольствие. Все ее члены будут носить ту фамилию, которую вы для них придумаете. Как когда-то вышла Василиса Премудрая замуж за Ивана Дурака, и стала она Василиса Дурак... А если серьезно, посмотрите, насколько хорошо новая фамилия подойдет для каждого создаваемого сима — ведь всем им с ней жить.

В ходе создания семьи пригодится новая возможность "The Sims 2" — редактор персонажей. Все, вплоть до мельчайших нюансов внешности, теперь подвластно вашей неумной фантазии. Я, к примеру, сначала вполне удачно смоделировал всех членов собственной семьи, а потом ради развлечения налепил героев из "Матрицы". Если вдохновение меня не покинет, попробую на досуге сделать несколько интересных семей, с тем, чтобы поместить их на компакт следующего номера ЛКИ. Но — не обещаю.

Обратите внимание — игра очень щепетильно относится к результатам вашего творчества. Редактор ни под каким соусом не даст вам сделать семью, состоящую из одних подростков. Кстати, зря. В их возрасте я уже жил абсолютно самостоятельно, а посему очень огорчился, что игра не позволила воссоздать дни моей бесшабашной юности. Второй момент: все дети должны быть отнесены к родителям — нельзя добавлять в семью подкидыша.

Закончив вольное творчество, выбирайте дом, куда вы планируете поместить новоселов. С деньгами у них далеко не все в порядке — ровно 20 тысяч местных тугриков — поэтому сразу умерьте аппетиты. Хорошая недвижимость стоит недешево.

Даже в том случае, когда вы выбрали один из "фирменных" сценариев, ничто не мешает внести в них толику личного произвола. Ведь пустует еще столько отличных домов!

КАК ЖИТЬ ДАЛЬШЕ

Настоящая игра начинается в тот момент, когда вы закончите медитацию над картой и перенесетесь в один из заселенных домиков. Там течет жизнь, все заняты своими делами. С чего начать?

Если семья ваших симов — новоселы, то в первую очередь стоит проверить, все ли в порядке в доме. Помимо различной роскоши, которую вы сможете без труда купить позже, есть несколько крайне необходимых вещей — без них не обойтись.

Итак, нам понадобятся: достаточное количество кроватей, телефон, холодильник, плита с духовкой, унитаз и душевая кабинка. Часть из них, скорее всего, уже присутствует, но все равно советую проверить все, как следует. Лично я



Здесь каталоги и правда радуют разнообразием.

к этому списку всегда добавляю компьютер, посудомоечную машину и все виды сигнализаций, но это уже дань вкусу. Обнаружив, что каких-то предметов первой необходимости нет, срочно приобретайте.

Расставив все покупки по местам, пора озаботиться знакомством с соседями. Да они и сами не прочь навестить новоселов. Главное — вовремя со всеми поздороваться, поговорить, рассказать пару анекдотов и пригласить в дом. Как приглашение они обычно воспринимают то, что с ними еще не попрощались.

Полезно регулярно следить за состоянием ваших персонажей — насколько они голодны, хотят спать, общаться и развлекаться. Если не удовлетворять эти первоочередные потребности, скоро они станут плевать на ваши указания, отправляясь туда, куда считают нужным. Согласитесь, глупо заставлять танцевать человека, которому уже два часа нужно посетить туалет. Из такого и танцор никудашный, и казус какой-нибудь может произойти.

Вообще, большую часть жизни семьи прочно занимает быт. Но если научиться быстро справляться с основными рутинными задачами по дому, то остается время на общение, веселье и поездки.

ПРИГОТОВЛЕНИЕ ПИЩИ

Вся кулинария начинается с холодильника — из воздуха даже символы готовить не умеют. Только что купленный холодильник битком набит продуктами, так что поначалу о них можно не беспокоиться.

В зависимости от кулинарных навыков, доступное меню может состоять как из трех, так и из десяти блюд. Время суток определяет, что это будет — завтрак, ланч или обед. Применительно ко всем из них можно выполнить два действия — пообедать самому (Have Dinner) или накрыть стол для всех (Serve Dinner). Чем чаще вы будете готовить семейные обеды, тем меньше времени каждый из домочадцев проведет у плиты.

Кстати, о плите. Только легкие закуски можно достать из холодильника и наскоро перекусить.



➡ Не советую отвлекать женщину от мытья посуды.

Остальные придется всерьез готовить: спагетти — на плите, пиццу — в микроволновой печи.

■ **ЭТО ВАЖНО:** обед, забытый в духовке или микроволновой печи, неизбежно приводит к возгоранию. Если вовремя не вызвать пожарных, может выгореть вся квартира.

Когда обед готов, все быстро набегают с тарелками и разбирают персональные порции. Проследите, чтобы они помыли за собой тарелки и не побросали объедки на пол. Грязная посуда существенно портит окружающую обстановку, а недоеденная пища привлекает мух и тараканов.

Чтобы не возиться возле раковины, можете приобрести посудомоечную машину: открыл, покидал посуду, закрыл — и готово.

Советую также тщательно следить за тем, что едят ваши талантливые повара и их невольные жертвы. От подгоревшей пищи их может стошнить, а протухший обед часто становится причиной пищевого отравления. Хоть это и не смертельно, но пролежать приятный солнечный день в постели мало кому хочется. Когда над тарелкой с угольками вьется черный дым, или над позавчерашней пиццей зудят жирные мухи — немедленно выбрасывайте этот кулинарный шедевр (Clean).



➡ А может, лучше спать пойдем?



➡ Телевизор смотрят, да? А унитаз чистить кто будет?!

Время от времени проверяйте, сколько запасов осталось в холодильнике (Check Food Supplies). Когда они подойдут к концу, потрудитесь заказать продукты на дом по телефону (Call → Delivery → Groceries). Хочется совместить приятное с полезным, вызовите такси и поезжайте в магазин, если сумеете найти его на карте. И воздухом подышите, и на доставке сэкономите.

Наконец, если семья умирает с голоду, а в холодильнике — хоть шаром покати, срочно закажите пиццу. Дай бог, чтобы ее привезли раньше, чем по чью-то душу навешается смерть.

ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА ГИГИЕНЫ

Не стоит пренебрегать чистотой тела. Метаболизм символов устроен так, что за пять-шесть часов от них уже начинает неприятно пахнуть. Чтобы собеседник не шарахался, в панике зажимая нос, подойдет и душ, и ванна, и бассейн. На худой конец можно помыться на кухне, стоя с мочалкой возле раковины. Но все-таки ванна с ароматической пеной — это еще и комфорт, не пренебрегайте им.

■ **ЭТО СТРАННО:** даже влюбленные парочки и официальные супруги отказываются вместе посещать ванную.

Не забывайте про естественные потребности символов. Если вдруг случится так, что кто-то из них не добежит до туалета, проблем не оберетесь. Во-первых, после этого ему придется капитально мыться. Во-вторых, лужа не украшает пол в гостиной. Наконец, он еще долго будет вспоминать этот досадный инцидент, ужасно переживая и смущаясь.

■ **ЭТО ИНТЕРЕСНО:** эстетические соображения заставили разработчиков скрывать все туалетные подробности от глаз игрока. Это делается так же, как и с лицами важных свидетелей в телепередачах — крупной пикселизацией. Но никто не трудится вычислять, виден ли при этом сам персонаж. Поэтому, когда телевизор или картина на стене покроются рябью, знайте — это кто-то в другом конце дома уединился в ванной.

Другая сторона чистоплотности не связана с телом, но не менее важна. Такие предметы, как унитаз, душевая кабинка, газовая плита или стол, имеют обыкновение пачкаться по мере использования. Достигнув крайней степени загрязнения, они ухудшают общую обстановку в доме.

Определить, насколько нуждается в чистке тот или иной пред-



➡ Все понимаю — пожар есть пожар. Но в огонь-то зачем лезть?

мет, очень легко. При выборе его любым персонажем появляется команда "Помыть (Clean)" — это вполне достаточное основание для наведения порядка. Кроме того, основательно запачканный предмет ни с чем не спутаешь — зеленые флюиды дурного запаха расходятся от него во все стороны. До такой антисанитарии, конечно, лучше не доводить.

Сон — одно из составляющих гигиены, если понимать слово "гигиена" в медицинском, а не в бытовом смысле. От недостатка сна умереть у меня не получалось, но засыпающий на ходу сим может упасть в любом месте. Сон на газоне не добавляет комфорта, даже если он засажен фиалками. Плохо выспавшиеся симы очень рассеяны. Назначив им список из пяти дел, вы увидите, как они, немного позанимавшись каждым из них, ничего не закончат и пойдут в постель.

ТЕКУЩИЙ РЕМОНТ

Большая часть техники склонна выходить из строя в самый неудачный момент. Поломать тренажер или микроволновую печь мне не доводилось, а вот душ, посудомоечная машина, компьютер и музыкальный центр — первые кандидаты.

Сломанный предмет опасности не представляет, но создает массу хлопот. К примеру, от протекающего душа по всей ванной ползут лужи, а из электроники валит черный дым. И если душ еще худо-бедно работает, то сгоревшая техника вообще не подает признаков жизни.

Для починки достаточно выбрать одного из членов семьи, у которого руки растут из наиболее правильного места. Место произрастания рук — это тот самый навык "Mechanical".

■ ЭТО ВАЖНО: будьте крайне осторожны при ремонте. Электроприбор может ощутимо стукнуть током или даже убить незадачливого "домашнего мастера". Не доверяйте этот сложный процесс дилетантам, или хотя бы сохраните игру перед тем, как лезть руками под высокое напряжение.

В принципе, любой сим может починить любой предмет — это аксиома. Вот только сколько времени это займет и какими побочными явлениями порадует в процессе, зависит от квалификации. Стадия ремонта отображается над предметом в виде зеленой пробырки, заполняющейся неизвестной субстанцией. Как только уровень доползет до верха, все заработает, как и прежде.

Если вы хотите поднять персонажу уровень знаний о механике и электронике, читайте книги и экспериментируйте. А не хотите — можете позвонить в сервисную службу и вызвать профессионального мастера на дом. Уж он-то свое дело знает.

ТРУДОУСТРОЙСТВО

Как известно, деньги имеют склонность быстро подходить к концу. Эта сторона жизни, пожалуй, смоделирована в игре наиболее правдоподобно — молодой семье их всегда не хватает. Оставив в стороне такие замысловатые способы заработка, как брак по расчету, пока будем мыслить более прямо — искать работу. Профессия приносит и удовольствие, и деньги. Чем удачнее карьера, тем больше будет и того, и другого. При поиске помогают объявления в газетах и интернет-изданиях.

Объявлений великое множество. Ресторану кавказской кухни срочно требуется опытный шаурмен и бастурматор... Снимаю порчу, кладу кафель... Обиваем двери кожей заказчика... Каждая вакансия сопровождается описанием — это помогает определиться с выбором. Сколько будут платить, какие дни недели окажутся занятыми, когда начинается рабочий день и когда заканчивается. Кроме того, различаются и сферы деятельности. Негоже устраивать в полицию девушку, всю жизнь мечтавшую стать врачом. Найдя самое выгодное предложение, еще раз хорошенько подумайте, взвесив все "за" и "против".

Школа для детей — тоже своего рода работа. Все то же самое — дневное расписание, список выходных и так далее. Если графики не будут перекрываться, никто не запрещает совмещать сразу несколько профессий. Вот только чем сильнее будет загрузка, тем меньше времени останется на сон, еду и развлечения — совсем как в жизни.

■ ЭТО ВАЖНО: любая работа неизбежно сопровождается трудовыми затратами и требует хорошего самочувствия. Нет ничего хуже, чем прийти в контору голодным и злым — результат может оказаться плачевным.

Иногда для дальнейшего движения по карьерной лестнице персонажу недостает определенных умений и навыков. Это тоже нужно учитывать, вовремя восполняя пробелы в знаниях и регулярно тренируясь.



➡ Все в порядке — просто медсестра отправляется на работу.

Так как же ходят на работу? Все очень просто. В установленный срок к дому подъезжает машина и некоторое время призвано сигнализирует. Не успели вовремя собраться, проспали — пеняйте на себя. Пару раз простят, ограничиваясь гневными звонками, а потом, поди, и уволят без выходного пособия.

Обратите внимание, кто на чем ездит. Сначала за всеми приезжает задрюканная легковушка, грозящая развалиться прямо на ходу. Потом машины становятся все лучше. За врачом подъезжает карета скорой помощи, за военным — стильный броневик. Это ни к чему не обязывает, просто красиво и приятно. А еще — не перепутаешь, кого спать укладывать, а кого будить. Для этих же целей о предстоящей поездке сообщают за час — дескать, заканчивайте свои дела и не пропустите машину.

Чтобы работа не равнялась просто эн-цати часам отсутствия, временами там возникает какая-нибудь проблема. Ваш герой стоит перед выбором — как ему поступить? В зависимости от ответа, можно ожидать как продвижения по службе, так и менее лицеприятных последствий.

Возвращаясь с работы, каждый работник приносит деньги. Да, зарплату здесь выдают каждый день и без задержек. А если рабочий день окажется особенно успешным, то и премию дадут.

■ ЭТО ВАЖНО: обязательно проследите за симом, вернувшимся с работы. Если он хочет поесть или помыться — это полбеды. Накормите, прогоните из душа лодырей, и порядок. Хуже, если он смертельно устал — есть шанс, что он заснет там же, где вышел из машины.

РАЗВЛЕЧЕНИЯ

Развлечения занимают в жизни сима настолько же важное положение, как еда или сон. Но если голодный пойдет есть, а сонный — спать, то тот, кому недостает праздных забав, будет только ходить и нудить. Его сложно занять каким-нибудь полезным делом или беседой, все равно он ничего не доведет до конца.



➡ Даже на самом дорогом компьютере всего одна игра.

Самые простые способы с удовольствием убить время — телевизор или компьютерная игра, самые вычурные — к примеру, бассейн.

■ ЭТО ОПАСНО: никогда не ныряйте в бассейн, если нет сил. Плавание — процесс трудоемкий, а утонуть — раз плюнуть.

Самым эффективным развлечением по-прежнему остается секс — быстро и очень надежно. Однако, чтобы его обеспечить, сначала придется много общаться, налаживать отношения и строить глазки. Что ж, приступим!

ПЕРВЫЕ ЗНАКОМСТВА

Все отношения начинаются со знакомства. Не откажите себе в удовольствии здороваться со всеми, кто приходит на новоселье. Да и случайным встречным тоже скажите "здрасьте" — кто знает, вдруг это ваша будущая половина, треть или четверть?

Сразу после знакомства уже можно начинать говорить и шутить, желая понравиться собеседнику. По моему опыту — шутить намного полезнее. В разговоре можно случайно затронуть спорную тему и поссориться, а с чувством юмора у местных жителей дела обстоят лучше.

Результат любого действия виден невооруженным глазом. Вспыхнули над головой зеленые "плюсики" — отношения улучшились. Иногда бывает так, что у одного появляется плюс, а у другого — минус. А кто сказал, что все связи взаимны?

В целом, как известно, любая инициатива наказуема. Ваши попытки наладить знакомство могут



привести к совершенно противоположному результату, особенно, если вы будете "гнать с места в карьер". Далеко не каждый обрадуется, когда после символической шуточки ваш герой набросится на него с объятиями. Отвергнутая попытка плачевно сказывается на отношениях, причем с обеих сторон.

■ **ЭТО ИНТЕРЕСНО:** если вы налаживаете отношения между *своими* персонажами, пусть инициатива исходит от того, кто хуже относится к другому. Это почти гарантия, что попользования не будут восприняты в штыки. Обычно сим отвергает все, на что в отношении данного собеседника не готов сам.

Следующим шагом во взаимном сближении могут стать комплименты (Appreciate -> Admire), а также хвастовство (Brag) и сплетни (Gossip) в разговоре. Они ни к чему не обязывают, но невольно помогают беседующим лучше узнать друг друга. Наконец, очень полезно потанцевать вместе (Dance Together) — но для этого должна играть музыка. Как, у вас на улице не стоят киловаттные колонки? Тогда проводите его или ее в дом! Если вы уже танцуете, можете попросить его или ее присоединиться (Ask To Join), а если танцует объект вашего внимания, присоединяйтесь сами (Join).

Для многих контактов совершенно необязательно находиться рядом. Такие великие достижения техники, как телефон и интернет, мгновенно сокращают дистанцию. По крайней мере, для общения на отвлеченные темы.

Интернет представлен в двух видах — электронная почта и чат. Любому из тех, кого вы видели хоть раз в жизни, можно отправить e-mail. В чате, разумеется, доступны только пользователи, в данный момент находящиеся в онлайне. Проверять их состояние каждые пять минут нет нужды — о появлении нового пользователя, готового к виртуальному общению, программа сообщает сама.

■ **ЭТО ВАЖНО:** мне ни разу не приходилось видеть, чтобы симы самостоятельно писали письма. Зато, если им напишете вы, ответ не заставляет себя ждать.

Пресытившись чатом и электронной почтой, достаточно просто позвонить и пригласить в гости (Call -> Sim -> Invite Over). Если сим относится к вам не хуже, чем к заклятому врагу, то, скорее всего, скоро придет. А может и с приятелем заявиться. Но если так, то обязательно спросит разрешения.

ДРУЖБА

Пора определяться, как строить дальнейшие отношения — пытаться завести любовный роман или ограничиться дружбой? Эти два понятия, разумеется, с легкостью переходят одно в другое, так что не утруждайте

себя лишними измышлениями — действуйте по настроению.

Не забывайте заглядывать в список действий, на которые один сим готов ради другого. Со временем они пополняются игрой, объятиями (Hug), флиртом и поцелуями, а в уже существующие действия добавляются новые способы. К примеру, желая сделать приятное (Appreciate), можно помассировать плечи (Backrub) или похвалить (Cheer Up).

Объятия и поцелуи бывают разными. К примеру, есть Family Kiss — так мать целует своего ребенка, или Friendly Hug — дружеские объятия.

Когда два человека дружатся, это сопровождается очень наглядным видеоэффектом — над головой взлетают зеленые улыбающиеся рожицы. Следующий шаг — стать лучшими друзьями. Все то же самое — регулярные встречи, общение, флирт (если вы настроены на любовь) и комплименты. Остается запастись терпением, иметь минимальное чувство такта и не лениться.

ЛЮБОВЬ И СЕКС

Неудивительно, что при всех тонкостях моделирования реальной жизни симы с удовольствием влюбляются и занимаются сексом. Путь к этому — внимание, флирт, страстные объятия, поцелуи и комплименты. Поцелуев, как и объятий, великое множество: от почти символических до таких энергичных, что порой невольно боишься за здоровье участников.

Масса розовых сердечек, вспорхнувших над головой — верный знак того, что любовь состоялась. Теперь они будут день и ночь думать друг о друге, бросаться в объятия и ревновать по любому удобному поводу.

Кстати, ревность — страшная штука. Стоит только симу застать свою половинку за невинным флиртом — будет истерика, мордобитие и множество горьких слез. Любовь при этом разбивается вдребезги, но только со стороны свидетеля измены. В смысле:

он разлюбил, а его — нет. Повод для ревности особого значения не имеет — будь то прямая измена, объятия или просто сон в одной постели. Зато потом за приступ ревности можно будет извиниться (Apologize) и отношения пойдут на новый виток.

■ **ЭТО ИНТЕРЕСНО:** готовность идти на сближение сильно зависит от жизненных устремлений (Aspiration). Если цель жизни — семья или наука, — отношения развиваются вяло и неторопливо. Зато те, мечтает о любви, намного сговорчивее в этих вопросах.

Когда симпатии достигнут апогея, самое время думать о сексе. Подтолкнуть парочку на занятие любовью — непростая процедура, требующая определенного терпения. Для начала нужно найти подходящее место, далекое от посторонних глаз. В крайнем случае, они сами прогонят нежелательного наблюдателя. А вот кровать должна быть обязательно, причем двуспальная. Уложив обоих поверх одеяла (Relax), попробуйте подействовать одним на другого. Если не видите слов "Sex" или "Make Love" — не удивляйтесь. Этот процесс здесь называется "WooHoo" (с контрацепцией) или "Try for a Child" (без таковой). Обозначается — фиолетовым сердечком с физиономией.



➡ Последние кадры перед тем, как эти крошки нырнут под одеяло. Дальше — подключайте воображение.



➡ А это уже после...

Хочется сказать пару добрых слов разработчикам за то, как они нарисовали сам процесс занятия любовью. Никакой тебе отвратительной таблички, символизирующей цензуру, нет и в помине. Вместо этого ликующая пара прыгает под одеяло и накрывается им с головой. Кровать ходит ходуном, во все стороны летят искры и валит пар. То здесь, то там из-под одеяла высываются руки или ноги, чтобы через секунду скрыться опять. Завершается процесс радостным салютом, и наступает тишина. И вот уже кто-то лежит на спине, пригрев на груди любимую голову. Реализация отличная — и без откровенной пошлости, и очень образно. Пять баллов!

■ **ДЛЯ ЛЮБОПЫТНЫХ:** группового секса в игре нет, равно как и свинг-клубов, борделей, стриптиза, спанкинга, педофилии и порнографии. Ждите патча.

Если вы намерены еще прочнее связать два любящих сердца — пусть кто-то из них сделает предложение. Как минимум, это очень красиво: сияющее кольцо в симпатичной коробочке, восторг и ликование влюбленных. В отличие от советских традиций, западное оформление отношений содержит два этапа: обручение и саму свадьбу. Первое — сугубо интимное, так сказать, для лично-



➡ Они определенно нравятся друг другу.

ОСОБЫЕ ПОКУПКИ

Есть вещи, которые не купишь ни за какие деньги. Для их приобретения нужно всего-то ничего — счастье, выраженное в достаточном количестве жизненных очков. Напомню — жизненные очки прибывают в копилку, когда исполняется заветное желание, и убавляются, если оправдывается одно из самых страшных опасений сима. Другими словами, это мера счастливых моментов в жизни.

считает суммы, сравнимые с очень неплохим окладом.



Noodlesoothe (5000). Если на душе скребут кошки, эта невообразимая конструкция может улучшить настроение. Бытует множество мнений относительно принципа ее действия. Одни утвержда-

тельные очки! А в качестве побочного эффекта можно получить совершенно противоположный результат.



The Eclectic and Enigmatic Energizer (14000). Чудовищная машина, способная привести в ужас одним своим видом. Это средство, позволяющее поднять все жизненные параметры до максимума — снять усталость, утолить физический и эстетический голод. В случае несрабатывания действует ровно наоборот. Как только увидите, что вашего любимого сима начинает бить током, — немедленно прекращайте процедуру!

пропустить аналогичный разряд через обладателя.



Love Tub (20000). Кто может устоять перед искушением понежиться в теплой,

мягко освещенной воде? Бассейн Любви создает уютную, я бы даже сказал — интимную обстановку, раскрепощая желание. Достаточно вдвоем провести немного времени в этом бассейне, как срочно понадобится найти какое-нибудь укромное место, подальше от посторонних глаз. Побочный эффект лично я не наблюдал ни разу, но уже могу себе его представить.



→ Когда свечи догорят, пора искать уединенное место.

Все предметы из этого особого каталога не так просты, как кажутся на первый взгляд. У них есть побочные эффекты. Не стоит даже думать о том, чтобы использовать одну из таких вещей, пребывая в тоскливом расположении духа. Если персонаж недостаточно счастлив, а индикаторная полоска не золотистая или белая, а зеленая или красная — жди беды. Побочный эффект обычно прямо противоположен ожидаемому, а иногда и того хуже.

К сожалению, все предметы имеют определенный ресурс, большинство из них используются не более пяти раз. Оставшийся ресурс хорошо виден — это или пять свечей, или пять лампочек, или пять пар очков. По мере использования лампочки гаснут, очки исчезают и так далее.

И еще — продать их не получится. Только выбросить, не получив с этого ни копейки.



Money Tree (3000). Самое обыкновенное денежное дерево. Нуждается в регулярном поливе и время от времени приносит по 40 монет. Когда урожай поспел, оно начинает светиться и переливаться золотом. Со временем оно истощается, начиная приносить намного меньше. Несмотря на это, пара-тройка денежных деревьев запросто обеспе-

ют, что все дело в электромагнитных эффектах, а другие — что идиотский дизайн предмета заставляет невольно улыбнуться.

Чтобы привести в действие этот шлем, достаточно просто надеть его на голову. Однако будьте бдительны. В случае сбоя настроение станет еще хуже, несколько ударов током окончательно подорвут веру в человечество.



Pasteur's HomoGenius Smart Milk (7000). Специальное молоко, видимо, из личной лаборатории

Луи Пастера. Стоит напоить ребенка этой смесью, как он начинает интенсивно развиваться — обучаться ходьбе, речи и т.д. Но если злоупотреблять напитком, не соблюдая должных мер предосторожности, рискуете получить ребенка-дауна.



Cool Shades (10000). На этой симпатичной стойке — пять пар очков. Их надевают и носят, пока действие не закончится. Каждый, кто общается с персонажем, проникается к нему симпатией.

Ну не может же быть плохим человек, у которого такие замеча-



Thinking Cap (16000). Шляпа для раздумий. Как решите чему-нибудь учиться или, что еще хуже, кого-нибудь учить — надевайте. Результат превзойдет все ожидания. Надо ли рассказывать, что случится, если процесс пойдет в обратную сторону? А еще и обжечь может.



Elixir of Life (30580). Эликсир молодости хранится в сосуде символической формы. Один глоток позволяет чуть-чуть продлить, а то и вернуть молодость.

Когда не срабатывает — персонаж стареет. Количество глотков,



SimVac (17500). На первый взгляд, это что-то типа смеси электрошока и вибратора. Подкрадываешься к другому симу и бьешь его током — сплошное удовольствие. На самом деле, при этом аппарат высасывает из жертвы его счастье и умения, разумеется — в вашу пользу. В случае сбоя может

как и везде, строго ограничено.

Помимо этого списка, есть еще один, даже более содержательный каталог. Это вещи, получаемые в качестве наград за достижение выдающихся успехов в той или иной профессиональной области. Шоколадная фабрика, детектор лжи, полоса препятствий и еще много полезных агрегатов. Читайте "Советы мастеров" в следующем номере.



го удовлетворения, а второе — то, что нам привычно называть “росписью”. Это уже и два колечка, и свадебный банкет. Если организуете, конечно.

Любовь может возникнуть не только между парнем и девушкой. С двумя мужчинами экспериментов я не проводил из соображений личной эстетики, а вот с девушками — зуб даю — точно можно. Буквально за полчаса мне удалось влюбить друг друга двух девочек из семейства Singles, город Strangetown.

Все точно так же — симпатии, поцелуи, ревность и секс. На определенной стадии можно обручиться и даже пожениться. Единственное отличие — такая пара не способна зачать ребенка (еще бы не хватало!). Но выход есть — служба усыновления с радостью предоставит бесхозного младенца в ваши заботливые руки.

Второй, более экзотический вид секса — публичный. Нет, не подумайте, что это на глазах у восторженных зрителей, кидающих купюры в кассу за “live show”. Все гораздо банальнее. Если вызвать такси и вместе поехать в магазин одежды, там будет примерочная кабинка. Взяв любую вещь, отправляйтесь на примерку (Try On). Зайдя внутрь, позовите партнера присоединиться (Ask To Join), объяснив причину — WooHoo. Со всех сторон немедленно набегут служащие. Вместо того, чтобы вмешиваться, и уж тем более — прерывать процесс, они будут скандировать тематические лозунги, давать советы и подбадривать любовников. Сделано со вкусом.

нужденно, сопровождаясь красочной анимацией зеленого кристалла с открывающейся дверцей. Наконец, младенец уже на руках у матери. Если женщина работает, по такому случаю ей дают внеочередные выходные. А имя для нового человечка вы придумываете сами.

■ **ЭТО ИНТЕРЕСНО:** генетика — не пустой звук в “The Sims 2”. Вырастающая, дети становятся похожими на родителей.

Ребенок — пока еще не личность, а только сверток, временами нуждающийся в кормлении. Но он растет и превращается в забавного карапуза. Его уже можно отправить куда-нибудь поползть, а он орет и норовит понырять в унитазе. Главные мечты этого возраста — научиться говорить и ходить — целиком висят на плечах у матери.

С возрастом ребенок начинает ходить в школу, общаться с родителями и друзьями. И нет для него лучшего развлечения, чем попрыгать на кровати. А в школе, тем временем, уже задания начинают задавать. Не справится сам — попросит о помощи старших. На этом этапе он еще всерьез переживает по поводу своих школьных успехов. Взрослые, тем временем, могут воспитывать его, вырабатывая основные личностные черты — опрятность, активность, доброту и так далее.

Подростковый период — самый яркий и красочный. Пора определиться с целью жизни, а мир играет и переливается всеми цветами радуги. Романтика, свидания, первый поцелуй, эта чертова школа, не дающая покоя подрастающему организму... И о сексе, к

тересный возраст, на котором заканчивается детская жизнь.

ИЗМЕНЕНИЕ СОСТАВА СЕМЬИ

Помимо рождения детей, есть и другие способы сменить обстановку и окружение. Для начала предположим, что какая-то группа симов (например — молодожены) хочет разъехаться с родителями. Читайте газеты и интернет-издания в поисках нового места под солнцем (Find Own Place) — найти его не составит труда. Затем укажите, кто еще из членов семьи отправляется с вами, а кто остается. Наконец, последний шаг к свободе — выбор нового дома. Вот только денег опять маловато, придется поискать что-нибудь скромное. Или построить, разумеется.

Другой вариант — наоборот: хочется пригласить кого-то переселиться к вам. И того проще — в приватном разговоре напрямую делаете такое предложение. Если собеседник не против, одним членом семьи у вас стало больше.

ПРАЗДНИКИ И ГОСТИ

Иногда очень полезно устроить веселую вечеринку или пригласить на званый обед какое-нибудь должностное лицо.

Чтобы созвать гостей, обзвоните их по телефону — для этого есть специальный пункт “Устроить вечеринку”. Но не забудьте озаботиться угощением. Среди покупок есть накрытый праздничный стол — не будете же вы постоянно готовить бутерброды! Вместе с тикающим временем, в “The Sims 2” пришли дни рождения. А так как временная шкала сильно сжата, за жизнь их выпадает очень немного. Не упустите шанс поздравить именинника и пригласить друзей, чтобы достойно отметить это знаменательное событие! О предстоящем дне рождения игра сообщает заблаговременно, так что на подготовку у вас есть достаточный срок.

Что касается должностных лиц (к примеру, директор школы), его визит носит не столько увеселительный, сколько рабочий характер. Сумеете за отведенное время развлечь его беседой, досыта накормить и устроить небольшую экскурсию — будет вам счастье. По крайней мере, в тех вопросах, что находятся в его области компетенции. А если заставите доест тухлый пирог и развлечете обществом двух орущих младенцев, он и обидеться может.

ДРУГИЕ ЛЮДИ В НАШЕЙ ЖИЗНИ

Важное достижение “The Sims 2” — теперь все работники бытовых служб стали личностями. И приехавший по вызову пожарник, и борец с насекомыми, и няня с уборщицей не “рождаются” для визита к вам и не “умирают” после него. Их можно нанять, познако-

миться, пообщаться и так далее.

В целом, если у вас есть деньги, большую часть работы по дому вполне реально делать чужими руками. Берете телефонную трубку, набираете номер одной из служб сервиса и заказываете необходимого помощника.

Но далеко не все люди настолько полезны. Ночью вас может навестить грабитель, сделав то же самое, что и судебный пристав — унеся какую-нибудь вещь. Вот только второй делает это только на основании судебного иска по поводу неоплаченного чека, а первый приходит безо всякого законного основания. Хотите избежать неприятностей — поставьте сигнализацию и вовремя платите по счетам.

ОТПРАВЛЯЕМСЯ ПУТЕШЕСТВОВАТЬ

Как ни крути, но пешком ни один сим не может покинуть участок, выделенный ему под застройку. Как будто город уж настолько большой... Будем надеяться, что дальнейшие продолжения игры снимут это ограничение, а пока воспользуемся такси.

Вообще, запомните — большинство всех затей начинаются с телефона. Вызов такси — не исключение. Вас из вежливости спросят, кто в каком составе собирается ехать, и уже через минуту желтая машинка просигналиит напротив дома. Усаживайтесь поудобнее. К вашему вниманию — карта города. Остается ткнуть пальцем и сказать: “Поехали!”.

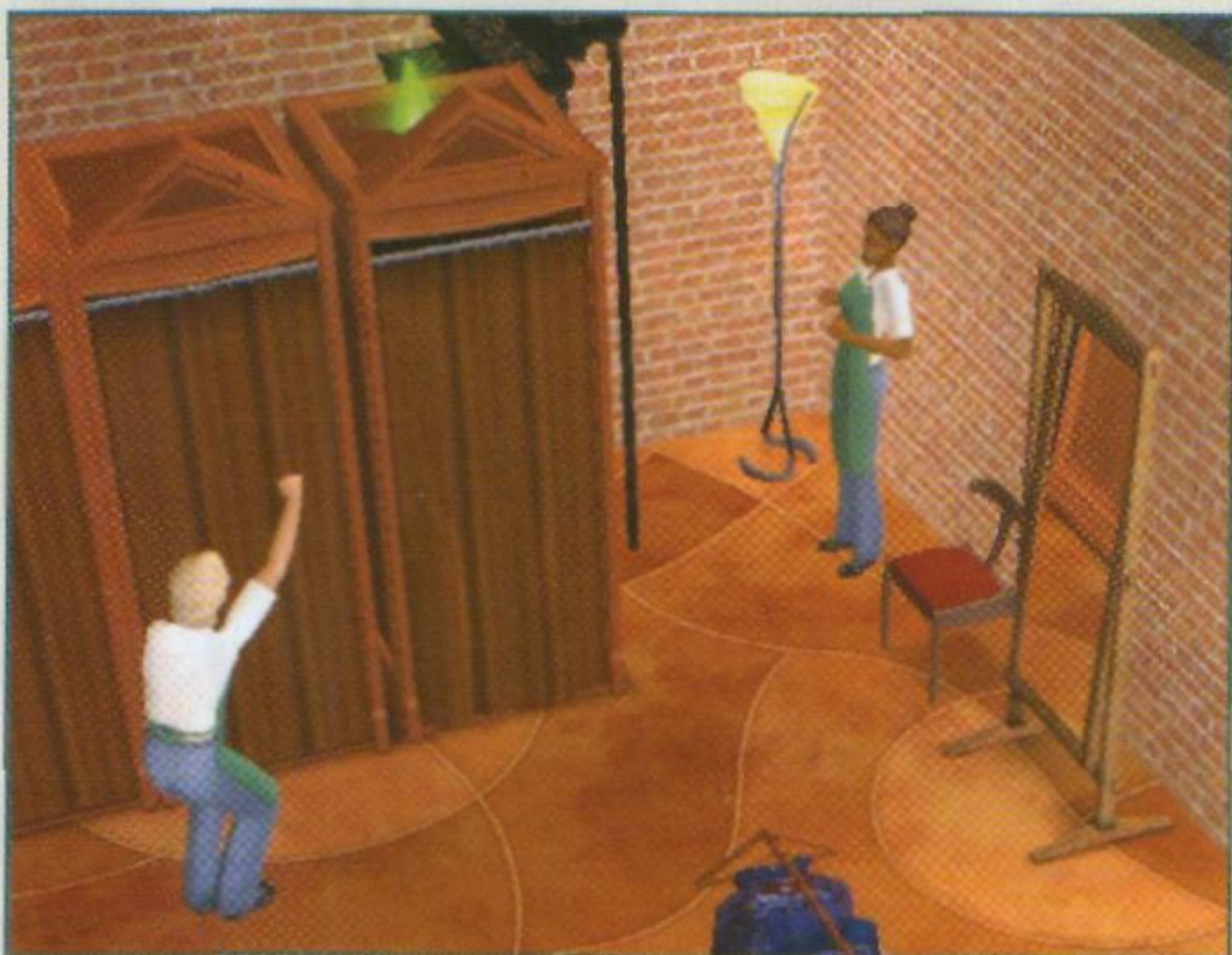
Если вы направились в какое-либо из общественных мест, учтите: туалет там, скорее всего, будет, а вот насчет того, чтобы перекусить, могут возникнуть осложнения. Собираясь в поездку, хорошенько выпитесь и перекусите.

Вдоволь подышав свежим воздухом в парке, затарившись провизией на остаток жизни в продуктовой лавке или полностью обновив гардероб в ателье мод, снова вызывайте такси. И хотя мобильный телефон в игре есть только у Смерти, на углу обязательно найдется телефон-автомат.

TO BE CONTINUED...

Написать здесь “эпилог” было бы неправильно. Это история обязательно продолжится в советах мастеров, где я расскажу обо всяких хитростях более подробно. Если у вас есть желание поучаствовать в их создании, поделившись своими находками и наблюдениями, смело пишите на stager@igromania.ru. Ну, а если вы, напротив, хотите потребовать от автора заострить внимание на какой-то узкой теме — так требуйте! От ваших писем может зависеть, что именно появится на страницах журнала в ближайшие месяцы.

ЛКИ



➡ Стоит только паре уединиться в раздевалке — немедленно сбегает весь персонал.

БЕРЕМЕННОСТЬ, РОДЫ И ДЕТИ

Первые признаки беременности — тошнота и рвота, а округлый животик образуется уже потом. Беременная много ест и быстро устает. Все как полагается. Девять месяцев, правда, никто не выжидает — ведь за 25 суток можно состариться.

Роды протекают легко и непри-

сложно, пора подумать. Взрослые в нем, как обычно, ни фига не понимают, всего приходится добиваться самому. Им-то просто — пошли Relax на кровать и WooHoo себе в свое удовольствие, а тут поди девушку уговори, очаруй и соблазни. А она еще и головой мотает, дурочка. В общем, сложный и ин-

ДИЗАЙНЕР ПЕРСОНАЖЕЙ

Слухи о нем ходили уже давно, и, надо же — нас и здесь не обманули. Действительно, теперь доступно не только создание семьи, но и подробная проработка каждого отдельно взятого персонажа. Настраивается все, что только приходит в голову — пол, возраст, цвет кожи, причёска, черты лица, характер и изначальный гардероб. А вот фигура — увы. Степень полноты изменяется чисто условно — брюхо есть или брюха нет. Телосложение зависит только от пола и ни от чего более. А рост по, всей вероятности, создатели приберегли, чтобы различать симвов по возрасту.



Процесс создания нового персонажа разбит на шесть шагов.

1. ОСНОВНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Здесь мы выбираем пол, нынешний возраст, комплекцию, цвет кожи, определяемся с именем и так далее. Параллельно доступен выбор готового персонажа из списка. Еще одна опция — случайный персонаж — помогает, когда заканчивается фантазия. По одному щелчку программа создает личность совершенно неожиданных параметров.

2. ГОЛОВЫ

Чтобы не морочить голову себе, для персонажа ее можно выбрать из нескольких типичных вариантов. Сразу после выбора вы увидите, как происходит смена внешности. Очень удобно, что ваше творение стоит рядом и всем своим видом иллюстрирует достигнутый результат.

3. ЧЕРТЫ ЛИЦА

Если ни одна из голов не подошла, выбирайте меньшее из зол и переходите к доработке черт лица. На этом шаге можно изменить ровным счетом все, из чего состоит лицо. Если у вас уже сложилось впечатление, что редактор напоминает

конструктор "Лего" — немедленно забудьте об этом. Количество плавных настроек удовлетворяет все самые невообразимые запросы.



♦ **Прическа.** Здесь выбирается цвет волос, причёска и даже головной убор. Последняя идея, в общем-то, не очень удачная — женщинам часто хочется сменить шляпку или распустить волосы. Да и с цветом не все так гладко. Вы ведь помните извечный вопрос — зачем блондинки красят корни волос в черный цвет?

♦ **Форма лица.** А вот тут уже действительно настраивается все, что только можно. Степень полноты лица (Gaunt — Plump), размер щек (Cheek Size), ширина нижней части лица (Lower Face Width), продолговатость лица (Face Short-Long), полнота шеи под подбородком (Underneck Size) и размер ушей (Ear Size).

Каждый параметр регулируется плавно, изменяясь в очень широких пределах. Ничего не стоит создать как исхудавшую жертву Освенцима, так и толстяка на крайней стадии ожирения.

Над регуляторами есть галерея готовых лиц, любовно выбитых наголо. Возможно, мне не хватило пространственного воображения, но выбирать из них нелегко — без волос они все кажутся не то уродами, не то зеками.

♦ **Лоб и брови.** Никогда бы не подумал, что брови бывают настолько разными. Все параметры регулируются плавно: густота бровей (Brow Thickness), их высота (Brow Up-Down), изгиб — от дугообразных до прямых (Brow Arch), наклон (Brow Rotate), изгиб внешних краев бровей (Orbit Shape) и степень выступа лба (Forehead In-Out).

Экран с типовыми вариантами по-прежнему сопровождает нас, позволяя использовать уже готовый вариант. И сделан по-прежнему не очень удобно. Не видя лица целиком, сложно подобрать что бы то ни было.

♦ **Глаза.** Глаза также принимают самые неожиданные очертания. Настраивается размер глаз (Eye Size), их ширина (Eye Width), сте-

пень приподнятости внешних уголков глаз (Outer Eye Down-Up). Кроме того, их можно вращать (Eye Rotate), сближать или удалять (Eye Closeness), а также задавать глубину (Eye Deepness).

Цвет глаз выбирается из нескольких вариантов: карие, голубые, синие, зеленые и серые. А вот набор шаблонов немного удивляет — при щелчке по любому из них персонаж не только получает новые глаза, но и сильно изменяется в лице.

♦ **Нос.** А вот для носа все работает честно: выбираешь готовый нос и не ждешь, что при этом перекосятся щеки. Произвольно выбирается размер носа (Nose Size), ширина (Nose Width), ширина ноздрей (Nostril Width), длина носа (Nose Length), его положение по вертикали (Nose Up-Down) и степень курносости (Nose Tip Turn).

♦ **Рот.** Главные параметры этой закладки касаются рта и губ. Для рта задается ширина (Mouth Width), положение по вертикали (Mouth Up-Down) и приподнятость уголков (Mouth Corners Down-Up). Для губ — толщина (Lips Thickness) и изгиб, как верхней (Upper Lip Pinch), так и нижней (Lower Lip Pinch) губы.

♦ **Подбородок.** Подбородок произвольно поднимается и опускается, (Chin Up-Down), делается выступающим или вдавленным (Chin In-Out), широким или узким (Chin Point). Нижняя челюсть, независимо от этого, может выпирать в той или иной степени (Jaw In-Out), быть угловатой или скругленной (Jaw Square Angle), а также иметь произвольную ширину (Jaw Width).

4. РАСТИТЕЛЬНОСТЬ И МАКИЯЖ

Когда лицо готово, пора украсить его губной помадой, очками или бородой. Список возможностей не так впечатляет, как при создании лица, но все равно есть, где разгуляться.



♦ **Макияж.** Это румяна, тушь для глаз, тени и губная помада в ассортименте. В игре этот же набор используется перед зеркалом. Детям косметика недоступна.

♦ **Грим.** Если хочется более экс-

травагантной раскраски — к вашим услугам карнавальный грим. Полтора десятка причудливых рисунков для нанесения на лицо, от боевой раскраски спецназа до ацтекских узоров.

♦ **Очки.** Снова же — элемент антуража и шарма. "Тетушка Полли посмотрела сначала поверх очков, а потом пониз очков, потому что сквозь них она ровным счетом ничего не видела...". Шучу, конечно — зрение у всех симвов стопроцентное.

♦ **Брови.** Что здесь делают еще одни брови — понятия не имею, теряюсь в догадках. Да, в очередной раз задается их густота — вплоть до полного отсутствия. Но неужели это нельзя было внести в соответствующую закладку?

♦ **Щетина.** Степень небритости и характерные места, где она наиболее заметна. Что характерно, у женщин и детей ее не бывает.

♦ **Усы и борода.** Выбор видов растительности очень небогатый — мне откровенно не хватило. Хотя есть симпатичные варианты. Как вы уже догадались, женщинам и детям бороды не положены.

5. ГАРДЕРОБ

Это одежда для ежедневной носки, официальный костюм или вечернее платье, нижнее белье, пижама, купальник или плавки и спортивный костюм. Выбранные наборы будут доступны в игре без покупки платяного шкафа.

Выбрать можно как готовый комплект, так и отдельно надеть низ и верх. Одежды вполне достаточно — тут создатели постарались на славу.

6. ЛИЧНЫЕ КАЧЕСТВА

Самая лаконичная, и она же — самая последняя закладка редактора. Выбираете главное жизненное устремление, рисуете психологический портрет, и персонаж готов. А если затрудняетесь с выбором из пяти черт характера — просто укажите, в каком знаке Зодиака находилось Солнце на момент его рождения. В соответствии с этим знаком программа сама нарисует личностную характеристику.





DASH

Medieval Conquest

Хорошо быть королем. Бывало, встанешь с утра, помотришь на двор и скажешь: "А что это у нас Суворов Александр Васильевич ничего не ест?". Стоп, это совсем другая опера. А у нас во дворе нет нового сарая, только старый. Но король я или не король? Вот пусть и построят новый сарай. Я сказал. Не могут сарай — пусть хотя бы башню магов соорудят.

И все бы отлично, только вот герои... А что герои? Да не слушаются они старого доброго короля, чудят что-то там себе, шатаются непонятно где. А главное — хотят денег. Нет, ну какие они после этого герои, если даже денег раздобыть не могут? А монстры-то кругом совсем распоясались. Вот и приходится, скрепив сердце, отпирать опустевшую королевскую сокровищницу и сопротивляющейся такому святотатству рукой раздавать деньги этим нахлебникам. Уж сходите, пожалуйста, на другой конец карты и посмотрите, кто там живет. Не будете ли вы так любезны зашибить вон того монстра, а то он, того и гляди, вот-вот курятник напрочь разорит? А они вместо монстра — в пивную. Глаза бы мои этих бездельников не видели...

Настоящие ветераны игровых фронтов после этих слов легко вспомнят "Majesty". Да уж, игра оригинальная, много ли еще игр, в которых ты принимаешь только глобальные решения. Например, строить дворец или не строить. А вот уничтожать этого монстра или подождать, пока за него дадут больше денег, — это уж привиле-

гия героев, повлиять на которых можно только при помощи звона монет. Впрочем, неблагодарные твари в любой момент могут уйти в казино или бутик, где им приглянулась стильная кольчужка из кожи с филейной части дракона. Правда, торговля — королевская монополия, поэтому денежки тут же вернутся в казну. Но все же...

Долго "Majesty" была единственной и неповторимой. Но совсем недавно малоизвестная фирма Cat Daddy Games решила исправить эту несправедливость и сваяла игру, до ужаса похожую сами понимаете на что. Нельзя сказать, что игра стала абсолютным клоном. Как раз нет — создатели решили, что полная свобода нашим витязям ни к чему, и дали нам право направлять их твердой рукой. И то верно — нечего им мотаться, где ни попадя. Однако подробнее обо всем — дальше, а если среди нас отыщутся те, мимо кого "Majesty" прошла стороной, то врезка поможет вам понять отличия предка от потомка.

НОРМАЛЬНЫЕ ГЕРОИ

В отличие от предшественника, где одних типов героев было больше, чем тараканов на коммунальной кухне, здесь запутаться в сверхразнообразии не получится. Ибо героев всего трое — воин (Warrior), следопыт (Ranger) и маг (Mage). Да и нанять их можно в любом попавшемся на пути вашей мышки здании. Хотя, вне зависимости от того, где были наняты воители, выползают они всегда в одном и том же месте — около начальной точки игры.

■ **ЭТО ИНТЕРЕСНО:** герои в игре могут быть как мужского, так и женского пола. Правда, монстрам обычно без разницы, кого и как быстро есть. Пол — ничто, уровни — все!

Воины — развеселые товарищи с физиономиями, на которых по молодости красуется здоровенный фингал в пол-лица. Позже становятся солиднее и прикрывают синяк закрытыми шлемами с мощными забралами. Обожают общаться с противником лицом к лицу при помощи топора, меча или дубины, при этом не откажутся от щита, дабы сделать это самое общение менее болезненным (для себя, разумеется). Хорошо держат удар, но все же предпочитают хорошую компанию, дабы не получать эти удары в одиночку.



→ Эта летающая тварь запросто уничтожит любое ваше здание.

ЖАНР

стратегия (RTS)

СОЗДАТЕЛИ

Cat Daddy Games, Global Star Software

НА ЧТО ПОХОЖЕ

Majesty

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

PIII 800 MHz, 128 MB (PIII 1 GHz, 256 MB)

МУЛЬТИПЛЕЕР

нет

СКОЛЬКО ДИСКОВ

один CD

САЙТ ИГРЫ

www.catdaddygames.com/medieval.html

Рейтинг



Следопыт обычно subtilen и всегда таскает с собой лук. Иначе подобрившиеся вплотную монстры могут и пришибить ненароком — от крепкого удара лапой тонкая следопытская одежда не спасает. Обожают конкурировать с воинами путем убийства монстров издалека. Видов одежды и луков немного, и все это стоит дорого, но хороший следопыт может многое.

Маги в игре — самые шустро прокачивающиеся личности. Ибо заклинания их разят быстро и насмерть. Правда, дальнейшее обучение мага отрицательно сказывается на его умственном развитии. Заполнив книгу заклинаниями, маг применяет их совершенно случайным образом, что отрицательно сказывается на его эффективности в бою. Ну, чего хорошего можно дожидаться от волшебника, который вместо того, чтобы старательно лечить собратьев по партии, пытается усыпить каждого попадающегося ему на пути монстра. Ну, и принарядиться нормальный маг очень даже любит. То есть, на халатики, шапочки и посоха для него придется раскошелиться. Не говоря уже о заклинаниях для магической книги.

Вышеописанных товарищей можно приобретать партиями и поштучно согласно заранее зарезервированным местам. Оные места предоставляются гостиницами. И



➡ Перекресток. Всем спешиться.

большое количество гостиниц способствует увеличению поголовья героев. Причем герой вряд ли пойдет в какую-то конкретную гостиницу, его устроит совершенно любая. Но знание того, что есть койка, предназначенная специально для него, будет греть душу вашему наемнику, и он будет с честью выполнять порученные ему задания.

Сами герои в бой не ходят. И правильно — денег-то все равно не платят. Но каждому герою может быть выделено "место для охоты", куда он и отправится добывать шкурки монстров. При этом ни один герой в здравом уме никогда не выйдет за пределы обозначенной территории. То есть — не выйдет погулять. Но, увидев поблизости монстра, ваш brave боец тут же резвым козлом метнется к нему, дабы приобрести себе еще немножко неувядаемой славы. Кстати, по одному героя лучше все же не посылать — особенно сильные злыдни могут и зашибить одинокого геройчика.

Самое неприятное свойство наших победителей сил тьмы состоит в том, что героям при получении очередного уровня нередко приходится в голову мыслишка: "А вот недавно я видел в магазинчике клас-

сный меч со стразами и золотой нитью на эфесе, так ведь он мне теперь по уровню доступен". И тот, кто только что гордо теснил врага мечом и щитом, тут же забывает о подвигах и несется за покупками. К счастью, совесть не позволяет бойцам покидать товарищей прямо во время битвы, но нередко картина, когда, не дойдя два шага до очередной цели миссии, ваши воины получают уровень в особо масштабной заварушке и всем отрядом устремляются на базу. Кому меч, кому щит, а кому без новой шапочки уже и жизнь не мила.

Если обвести воинов рамочкой или, пуще того, выделить их в группу, то внизу экрана появятся мордочки всех членов отряда. Выбираем интересующую нас и изучаем героя как бы изнутри. А внутри у него "учетная карточка" о трех закладках. На первой изображен сам герой и список оружия/одежды, которыми он обладает на текущий исторический момент. Вторая — детальное отображение состояния героя и его потребностей. Особенно важна мораль и окошко, в котором указывается то, что в данный момент влияет на нее. Герой с низкой моралью — потенциальный кандидат на то, чтобы покинуть на-



➡ Слева — логово, справа — деревья, посередине — куры. Пикассо отдыхает.

ши ряды. Именно поэтому и нужно вникать в нужды даже самого невзрачного героя. Иначе не будет и очень сильных. На последней закладке у воинов отображается влияние текущего оружия на его характеристики, а у магов — список доступных заклинаний. Свойства одежды и посохов у магов никак не отображаются: видимо, потому, что они влияют только на магию и совершенно не защитят от удара дубиной.

■ ЭТО ВАЖНО: как уже было сказано — герои имеют нехорошую привычку уходить. Причем обычно тогда, когда они были бы более всего нужны. Поэтому возьмите за правило на начальных этапах постоянно изучать настроения всех ваших воспитанников. Вдруг они чем-то недовольны?

ДОМИКИ

Мало нанять героев и послать их воевать с самыми подлыми и злыми монстрами. Надо еще и обеспечить героев всем необходимым для их геройства. И не думайте, что достаточно дать вашему бойцу в руки меч посильнее — и он уже летит вперед, раскидывая толпы врагов. Нет, наше воинство не такое — нужно удовлетворять все потребности подопечных. Иначе они обидятся и уйдут от вас на все 4 стороны. Предположительно — в соседнее королевство, где король не скупится на своих защитников.

Для приобретения любых домиков есть 6 закладок по левой стороне экрана (согласно количеству групп зданий). Строятся они моментально и, вопреки сложившимся вековым традициям, все изначально доступны для постройки. Но! Кто вам сказал, что прямо так сразу вы сможете все построить? На свои жалкие гроши вначале вы сможете купить какой-нибудь сарайчик среднего уровня (разумеется, один) и помереть под напором наступающих монстров, ибо больше ни на что денег и не останется. В дело вступает строгая закономерность торговых сделок.

Получил деньги — построил здание/купил вещи — ждешь нового дохода от обрадовавшихся новым приобретениям бойцов.

Зайдя в любой домик, можно увидеть ставшие уже привычными нам 3 закладки (или 2, если в найденном нами сарае ничем не торгуют). На первой уютно расположились клавиши продажи домика (**sell**) и ремонта (**repair**) с обозначенными рядом суммами (сколько можно получить или сколько придется потратить), а также несколько клавиш усовершенствования. Последние могут быть общими (укрепление брони домика) или уникальными для каждого вида домов (расширение вместимости для гостиниц, усиление урона для башен и т.д.). При этом улучшить здание можно только 1 раз, каждое здание по отдельности, и пока идет одно улучшение, второе запустить нельзя. Вторая страничка (как раз в торговых зданиях) служит для приобретения товаров геройского потребления. Достаточно нажать кнопку **Stock Item**, и ваши воины/лучники/маги будут раз и навсегда обеспечены набором великодушных доспехов/заклинаний/мечей/палок-ковырялок. Более никто ни за что не платит — нуждающийся приходит на склад и получает положенное ему вооружение и обмундирование. На последней, третьей страничке можно узнать о товарищах, которые в это время пользуются услугами выбранного вами домика (что можно увидеть очень редко, хотя по прошествии некоторого времени игры можно подумать, что ваши войска поголовно заняты шопингом), а также об улучшениях, которым уже подвергся домик.

От перечисления общих достоинств и недостатков различных хибар и дворцов перейдем к частным примерам. Иначе говоря — оглашаю весь список.

На первой закладке уютно расположились домики, чья участь — снабжать войска оружием и одеждой. Почему одеждой? А какой же



➡ Нормальный размер команды. Эти могут уничтожить кого угодно.



настоящий маг напаялит на себя всевозможные погремушки? Нормальный маг наденет широкий свободный балахон, расшитый золотыми драконами или, на худой конец, единорогами, напялит остроконечный боевой колпак и будет издали расстреливать злобных вредителей мощными заклинаниями.



Проще всего угодить воину. Для них есть 3 магазина: по продаже брони (**Fighter Armor, 1200** золотых), оружия (**Fighter Weapon, 2500**) и улучшенного оружия (**Sword Shop, 15000**). В них, как многие уже догадались, воины и покупают броню и оружие. Причем оружие может быть сразу нескольких видов (ножи, мечи, топоры и дубины). Но это дело вкуса самих воинов. В разделе брони вашим бойцам предложат непосредственно броню, шлемы и щиты. Несколько сложнее дело со следопытами. Да, у них есть почти стандартные магазины одежды (**Ranger Armor, 1200**), луков (**Ranger Weapons, 2500**) и улучшенных луков (**Deluxe Bow Shop, 15000**), где продаются луки, охотничьи шапочки и одежда. Но это еще не все. Следопыты прознали о магазинах снаряжения (**Accessory Shop, 1000**), где покупают замечательные колчаны, ускоряющие стрельбу и дающие много других полезных свойств. Да и действительно — не в карман же стрелы засовывать. Однако не они одни пользуются этим магазином. Также о нем прознали маги и приобретают там свои посохи. Разумеется, посохи хорошо усиливают возможности своих владельцев (надо думать, с их помощью очень удобно отгонять особо зарвавшихся монстров). Однако не подумайте, что маги ходят голыми — у них есть свой «бутик» (**Mage Armor,**

1200), а также магазины заклинаний (**Mage Spell Shop, 2500** и **Advanced Spell Shop, 15000**), в которых маги и добывают свои знаменитые балахоны, а также за тариваются заклинаниями.



Однако не войной единой жив герой и иногда у них находится время перекусить. Более того, иногда герои натурально хотят жрать и покидают своих товарищей ради утоления своего голода. За этим — на вторую закладку, где расположились **Haddock's Stand (500)**, **RedBeard's Shop (4000)**, **Blacktooth's Steakhouse (10000)** и **Grimshow's Pub (15000)**. Первые два заведения скорее похожи на дешевые уличные закусовые, последние — полноценные бары, где герои могут с удовольствием провести время, а не только утолить свой голод и жажду. Помните — герои, нацепившие на себя золотую броню и обзаведшиеся отличным мечом, вряд ли захотят пойти в дешевую забегаловку. Поэтому с ростом уровней нужны лучшие заведения хотя бы в единственном экземпляре. Хотя в забегаловке, хоть в баре можно усовершенствовать повара, увеличить вместимость и навести чистоту. Что не может не сказаться на дальнейшей популярности вашей торговой точки.



Поели — можно и поспать. В конце концов, даже самые лучшие воины тоже иногда устают, им нужно отдыхать. Отдыхают они, как это



Этот герой не хотел умирать. И отправился за квалифицированной медицинской помощью.

водится, в гостиницах. Которые тоже могут быть как для богатеньких и удачливых приключенцев, так и для нищих начинающих. Виды гостиниц следующие: **Shanty (1000)**, **Hut (4000)**, **Inn (10000)**, **Hotel (15000)**. Однако справедливости ради стоит отметить, что приключенцам совершенно все равно, где ночевать. Даже самые могущественные маги могут лечь спать на дешевом постоялом дворе, если до него ближе идти. Поэтому постоялые дворы выполняют еще одну функцию — за счет них обеспечивается количество доступных для вас героев. Каждая новая гостиница все больше увеличивает доступное для вас количество приключенцев. Соответственно, на 4, 6, 10 и 15. Кроме того, в гостиницах можно провести улучшение по расширению и улучшению качества кроватей (подушки, что ли, взобьют или горошину уберут?).



Всегда найдутся такие упертые бойцы, для которых единственное развлечение — организовать кучу трупов монстров. Но большинство ваших воинов — утонченные личности, обожающие театральные выступления и классическую музыку. Не верите? А для чего, по вашему, четвертая закладка? Конечно же, тут развлечения. Конечно, карточный столик (**One Card Montey, 400**) трудно назвать очень культурным развлечением, но вот **Stage (3400)** и **Carnival (12000)** — самые настоящие средневековые театры. Тут можно и культурно приподняться, не только же мускулы качать. Хотя последнее учреждение опять трудно отнести к культуре. Ибо это

публичный дом (**Sheila's, 20000**). Ну что ж, будем верить, что туда не пойдут настоящие культурные герои. Эй, эй, куда же вы из театра? Ну вот, опять очередь в этот вертеп... Ну что тут поделаешь? Каждое из увеселительных заведений можно расширить, увеличив количество мест для желающих развлечься, а также можно нанять более профессиональных шулеров, актеров, клоунов и ххм... более горячих девушек. Ну, понятно, что последние — отнюдь не в театр.



С основными домами мы покончили. Можно перейти и к служебным помещениям. А к таковым у нас, в первую очередь, относится торговый центр (**Trading Center, 500**). Дело в том, что именно сюда стекаются все сообщения о том, что, где и как добыли ваши герои. И именно тут король (то есть вы) получает положенные за это деньги. Ну, и еще сюда периодически заходят герои, дабы получить справки о количестве и качестве заморенных монстров. Поскольку для героев деньги в игре не положены, то, видимо, именно эти бумажки дают право героям получать те или иные услуги. Например, посещать публичный дом. Нет, право слово, лучше бы в театр сходили. Так ведь нет — опять в бордель полетели...



Следующие по списку (и непревзойденные по дороговизне) — сторожевые посты. Всего их 3 — **Small Outpost (6000)**, **Medium Outpost (15000)**, **Large Outpost (25000)**.



Глядя на героя на коне, можно подумать, что он занимается чем-то неприличным.



➔ Название этого монстра повергает то ли в ужас, то ли в недоумение. А на вид — обычный хомяк. Только толстый.

Зачем нам такое счастье за такие деньги? Однажды ваши герои перебьют всех монстров рядом с домом и отойдут подальше. Потом еще подальше. А потом кто-нибудь пойдет купить доспехи, кому-то захочется поесть. А кто-то... Ну предположим, что он все-таки пойдет в театр. Ну, случится же это наконец. Потом все вместе на полдороги обратно решат попить пива или вспомнят, что не купили новенький красивый кинжал. И вся компания вернется обратно. Таким образом, полчаса шатаний туда-сюда вам обеспечены. После этого они, наконец, собравшись, пройдут по карте 5 сантиметров, наткнутся на толпу монстров. Ну и кто-то получит очередной уровень и озаботится улучшением своего внешнего вида, а кто-то просто пойдет лечиться. Так вот, сторожевые посты позволяют провести дорогу от вашего основного лагеря куда-то вдаль. И по этим самым дорогам бестолковые герои будут куда быстрее возвращаться к месту несения службы. Что не может не радовать. Еще очень обнадеживает то, что сторожевые посты могут защитить себя сами и нередко не требуют дополнительного прикрытия в

виде башен. Также сторожевые посты очень дороги потому, что строительство дороги оплачивается отдельно. Поэтому для строительства сколько-нибудь полезного дальнего пути нужно запастись, кроме денег на сам пост, еще капиталом в тысячу в 20. Иначе не получится у вас никакого БАМа.

■ **ЭТО ВАЖНО:** сторожевой пост — скорее пункт в цепи передвижения, чем какой-то серьезный заслон. Поэтому не надо ставить его вблизи совершенно неразведанных лесов. Неожиданно вывалившаяся из этих самых лесов толпа монстров может уничтожить пост, даже несмотря на все его способности по защите. Ставьте это здание там, где уже все хорошо разведано.



Если вы подумали, что герои будут топтать по дорогам ногами, то вы сильно ошиблись. Естественно, что

герои достанут (кстати, именно так оно и будет, когда понадобится вернуться в лагерь) лошадей и поедут верхом. Верхом, понятное дело, намного быстрее. Но коня или мула можно приобрести только в конюшнях, которые надо построить — **Mule Stables (1500)**, **Horse Stables (5000)**, **Large Horse Stables (10000)**. Зачем более дорогие кони? Ну разумеется, они скачут куда быстрее дешевых. А еще — представьте, что у вас уже есть "Фольксваген", а сосед разъезжает на новеньком "Ауди"... Вот-вот. И местные герои тоже желают местный аналог "Мерседеса", чтобы быть значительнее других. Да ладно, для быстроты передвижения не жалко. Хотя мне доводилось несколько раз видеть ситуацию, когда молодые герои покупали самых дорогих коней. Так вот, по дороге они ползли со скоростью черепахи, куда медленнее, чем бы ехали на муле. То есть навык все же нужен, без него никуда.

■ **ЭТО ИНТЕРЕСНО:** на дороге герои могут слезть с коня. Но только для того, чтобы пройти перекресток и перейти на другую линию. Видимо, предосторожность, чтобы другой "джигит" не задавил.

Последняя кнопка в этом разделе — вырубка лесов (**Chop Down Trees**). Не стоит думать, что она ничего не стоит. Как раз стоит, но ровно столько, сколько вам потребуется, чтобы подравнять угол очередного леса, мешающего постановке очень важного сторожевого поста.



Последнюю группу зданий тоже можно отнести к служебным. И в предыдущую группу они не попали, видимо, только потому, что там было бы слишком много кнопок. Первый и очень важный домик — церковь (**Sanctuary, 1400**), служит для исцеления пострадавших в жутких битвах с врагами. Разумеется, и здесь можно провести улучшения. Целительности и вместимости (а вдруг наша больничка одновременно примет целую кучу пациентов?).



Иногда бойцам смертельно надоело бить монстров, и у них возникает очень сильное желание просто поднять свои профессиональные навыки. Кстати, желание это бывает столь непреодолимым, что недовольный вояка может даже навсегда покинуть своего короля. Так вот, чтобы такого не случилось — строим тренировочные лагеря: **Basic Training Camp (2200)**, **Medium Training Camp (9000)**, **Advanced Training Camp (18000)**. И ваш воин будет натренирован и доволен.



Наконец, последние здания, которые позволят вам защитить свое добро от набегов злобных монстров — сторожевые башни: **Small Guard Tower (2000)**, **Medium Guard Tower (6000)**, **Guard Tower (12000)**. Ставим несколько таких на возможных направлениях прихода врага, и наши капиталовложения (то есть прочие домики) в безопасности. Обязательно исследуйте в каждой башне все возможные улучшения. Это позволит и самим башням простоять подольше, да и другие здания будут целее.

МЕЧ, КИНЖАЛ И ПОСОХ

Настоящий герой — он, конечно, герой и без меча. Но здесь без хорошего меча много не навоеешь. Однако покупают мечи как раз не герои, а мы сами. Так что покупать, а что — нет?

НАЙДИТЕ ПЯТЬ ОТЛИЧИЙ

Как я уже неоднократно упоминал, игра на первый взгляд страшно похожа на "Majesty". Однако потом находится куча отличий. К сожалению, многие из них скорее можно назвать регрессом. Но все же вспомните, как это было.

Majesty	Medieval Conquest
В игре множество видов героев	Героев всего 3 — зато не запутаешься
Деньги прибывают от продажи экипировки и услуг героям, а также от наличия самих домиков	Деньги получаются от убийств монстров героями
Деньги переносятся в казну сборщиками налогов, которые могут быть по пути убиты и ограблены	Деньги прибывают в казну самостоятельно и сразу же после убийства монстра
Герои управляются путем назначений наград за те или иные действия (убийство монстров, исследование карты)	Герои управляются назначением им "точек охоты"
В игре много карт с разнообразными заданиями	В игре всего 4 карты, задания на которых сменяются по мере прохождения карты
Можно играть на любой карте, доступной по классу игрока	Прохождение совершенно линейное — все карты по очереди

Покупать надо все. Но не быстрее, чем это нужно. Нужно иметь в магазинах предметы +1 по отношению к тому, что есть у героев. Причем нужно это постоянно хотя бы из тех соображений, что всегда можно отыскать сундук, в котором окажутся новые доспехи или оружие. Мне показалось, что те, кто имеет самое новое из доступного, не получают ничего.

Что вообще можно сказать про оружие и доспехи? Воин с хорошим оружием бьет быстрее и сильнее. Ну, а хорошие доспехи пропускают меньше единиц урона. Однако не надейтесь, что ваши воины сразу же кинутся покупать новое оружие. Так, мне неоднократно встречались бойцы, которые меняли свое обмундирование только тогда, когда оно им доставалось из свежееоткрытого сундука. Сами же они принципиально ничего не покупали.

И НЕТ НА СВЕТЕ МОНСТРА СТРАШНЕЕ

На монстров создатели игры не поскупились. Их не много, а очень много. Причем на каждой из 4 карт игры только добавляются толпы свежих врагов. Ну что ж, герои не против.

Что же нужно знать о монстрах? Первое — чем толще монстр, тем выше его уровень. Если вы только что раздавили почти безобидного жучка и вошли в лес, рассчитывая уничтожить следующего такого, то может случиться, что следующий окажется огромным жуцищей, который в несколько раз больше, чем ваш эмиссар. Причем жуцищи могут быть огромными и сверхгигантскими.



Второе, что нужно знать о местных монстрах — иногда они возрождаются.



Таким образом, далеко не всегда приходится идти за новыми монстрами за тридевять земель. Очень часто они могут ожидать нас прямо в соседнем лесу, казалось бы, давно очищенном.

Однако это самое настоящее благо, о чем вы узнаете немного ниже.

Сталкиваясь с новыми монстрами, не пытайтесь сразу же уничтожить их побольше. Лучше изучите одного их представителя, с которым довелось познакомиться. На последних картах монстры способны на любые пакости, так что лучше изучать врага заранее. Так, скелет-маг совсем не колдует, и прозван так скорее из-за того, что этих самых магов он просто

глотаает, не разжевывая. Только колпачок и остается. Который тщеславный скелет тут же напяливает на свою голову.

■ ЭТО ИНТЕРЕСНО: в энциклопедии монстров вам не только расскажут, насколько вреден следующий монстр, но и покажут, сколько его шкурок уже было добыто героями. Или сколько шкурок героев повесили на свои стенки эти веселые ребята.

Ну, вот и изучены почти все разделы общего повествования. Осталось только самое последнее и главное — узнать, как же нужно играть, чтобы выигрывать.

КАК НАМ ОБУСТРОИТЬ КОРОЛЕВСТВО

Местная экономика держится на убитых монстрах. То есть, за шкуру каждого убитого монстра на ваш банковский счет тут же капнет денежка. Герою с этого — только очки на будущий уровень. Зато одежда в супермаркете будет выдана бесплатно. Но только по предъявлении документа, доказывающего, что его обладатель имеет право купить броню согласно имеющемуся уровню. Но за наличие нужной брони в магазине придется заплатить тому, у кого есть деньги. То есть вам. Ладно, пускай ходят в нормальной броне, только им это дело придется отработать. Так что — вперед, к монстрам.

Первое, что вы должны сделать — поставить пару башен, а отнюдь не построить самое дорогое из доступных зданий. Герои, конечно, ребята шустрые, но монстры еще шустрее, и ваши бойцы могут успеть уже к пепелищу. А башни поначалу надежно защитят от мелких негодяев.

Следом наймите нескольких героев. Каких — сначала лучше нанимать воинов и следопытов. Их снабжение обойдется вам куда дешевле, чем снабжение капризных магов, которые будут постоянно требовать новых заклинаний, баллахонов и так далее. Потом, как правило, воины организуют заслон



Стоит немножко не уследить — и тут же все пожгут.

от ближайших монстров, а маги и следопыты тем временем истребляют всех врагов, попавшихся на пути. Если же вы постройте хотя бы одну гостиницу, то количество доступных для найма героев увеличится аж на 4 человек. И этих самых восьмерых вам на первое время более чем хватит.

Итак, что же нужно сделать с героями? Пока делим их на 2 партии и потихоньку обшариваем все близлежащие окрестности на предмет монстров. Лихо в заросли не кидайтесь, там вас может ожидать вполне серьезная засада. Лучше потихоньку и понемножку, зато ваших бойцов не зашибет толпа монстров. Тут очень помогает особенность игры, состоящая в том, что все очищенное от тумана войной пространство остается таковым навсегда. На добытые деньги потихоньку стройте весь набор домиков. Пока дешевых, время дорогих еще придет.

В какой-то момент вы обнаружите, что на, казалось бы, давно очищенном пространстве вновь появились стайки монстров. Это не страшно, а даже полезно. Теперь туда можно послать новых, еще не обученных вояк. Пусть там и потрепируются, а самое главное — именно там и зарабатываются деньги. Дело в том, что каждый поход пар-

тии изыскателей затягивается надолго и богат частыми возвращениями назад. А тут боец размеренно истребляет монстров, которые появляются вновь и вновь. Словом, готовится стать исследователем. Своего бойца можно и подстраховать, поставив сторожевую башню. Только ставить ее нужно так, чтобы она самостоятельно монстров не отстреливала, а начинала стрелять только тогда, когда ваш израненный герой устремляется к городу, и тем самым спасала его от предательских ударов в спину.

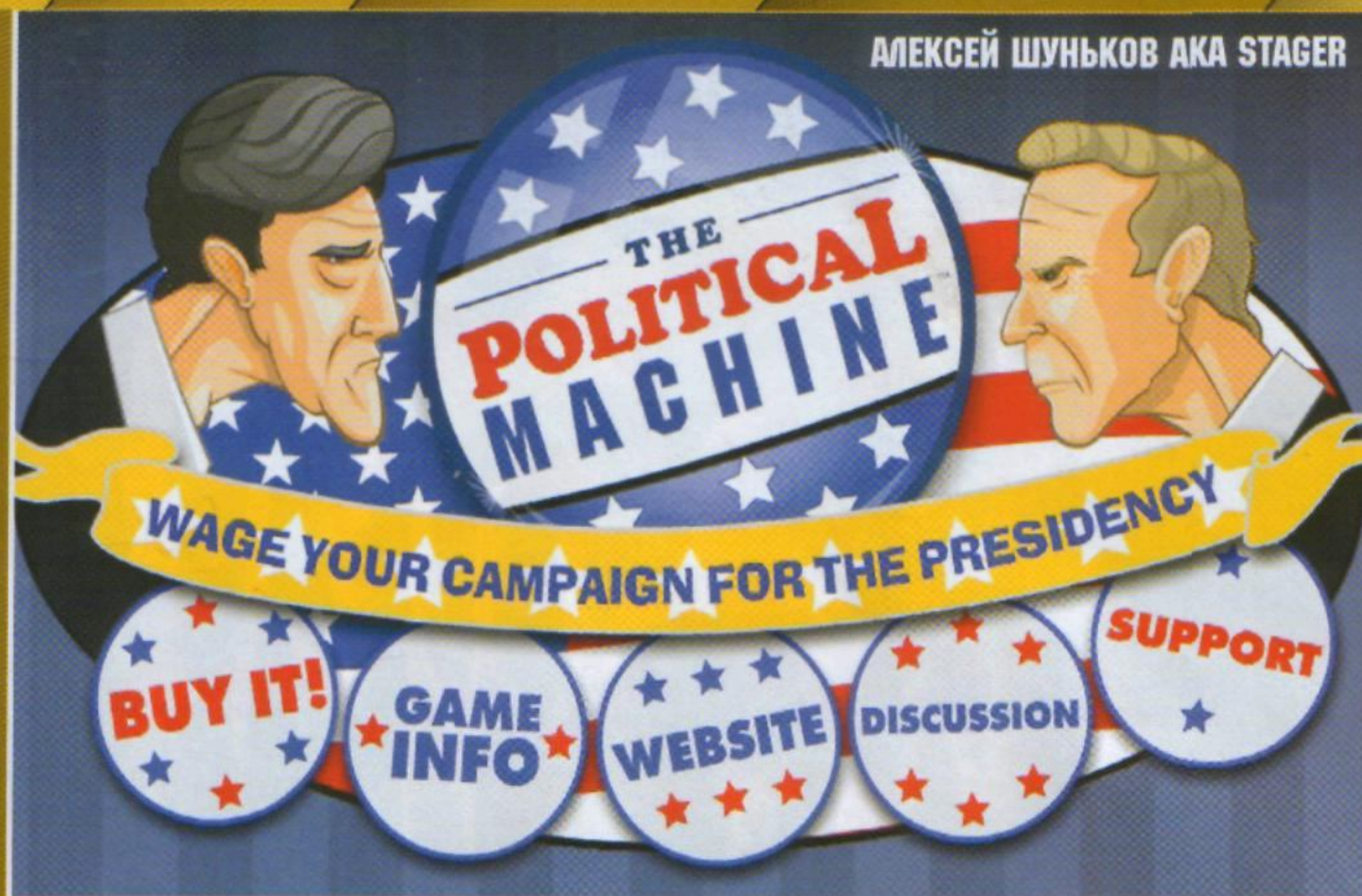
Исследовав некоторую территорию и подойдя к проблеме установки сторожевых постов, переходите на более крупные партии. Как вы помните, герои очень любят отлучаться за покупками. Поэтому уход пары человек из партии, состоящей из 4 — это серьезная потеря. А уход тех же 2 из 8-10 переносится куда спокойней. Если же уходит большее число бойцов, то лучше не пытаться найти приключений на свою голову и поставить место сбора партии в относительно безопасном месте, где все вокруг хорошо обзоревадается и ваши герои не падут жертвой внезапно выскочившей из леса стайки монстров. Ну, а для ускорения транспортировки героев на базу и обратно стройте сторожевые посты.

Еще одной особенностью игры стали сундуки. Это в нормальных играх в сундуке можно найти только деньги или замечательный комплект брони. Здесь в сундуке запросто можно отыскать свою смерть. Поэтому перед каждым сундуком собираем побольше героев, и пусть они на всех делят славу или добычу (добычу с сундука получают все, кто будет находиться рядом с ним). А вот что можно найти в этих сокровищницах: оружие или броню всем стоящим рядом с сундуком; сундучного монстра; огромную крылатую тварь, которая разрушит ближайший к ней домик; обычный взрыв; кучку денег для короля; новый уровень для всех присутствовавших при вскрытии.



Заклинание отравления действует.

ЛКИ



АЛЕКСЕЙ ШУНЬКОВ АКА STAGER

The Political Machine

На фоне предстоящих президентских выборов в Соединенных Штатах политическая тема в стране становится особенно актуальной. Лица ведущих кандидатов не покидают телеэкраны и первые полосы газет, со всех сторон льются ведра грязи то на одну голову, то на другую. Обстановка накаляется, а страсти бурлят тем активнее, чем ближе подступает финальный срок.

Разработчики компьютерных игр времени зря не теряли. Они вовремя оценили ситуацию и вбросили на уже подготовленный рынок очень своевременную игру — "The Political Machine". Фактически, она отвечает на извечный вопрос — как стать президентом? Какие методы использовать в борьбе с оппонентами? Как добыть голоса, отделяющие вас от вождя президентского кресла? Как вести себя с избирателями, что говорить, какие вселенские блага обещать и против чего протестовать? Эти, а также многие другие стороны политической борьбы ставятся здесь во главу угла.

ТРАДИЦИОННАЯ ПОЖКА ДЕГТЯ

Установив игру, я сперва почувствовал себя обманутым, как тот избиратель. Возможно, сказалось многообещающее название — я ожидал серьезной и многоплановой стратегии, а получил цветастую аркаду, выполненную в лучших традициях западных комиксов. Потом впечатление исправилось — игра сделана добротной, геймплей весьма динамичный, графика красивая, а универсальную выигрышную стратегию так сразу и не придумаешь. Однако пресловутая аркадность сделала свое грязное дело, и до "короны" игра все же не дотянула.

Второе, что заставило снизить оценку этой, в общем-то, очень неплохой игры — то, как создатели понимают слово "пошаговый" применительно к стратегиям. Ваш ход и ход оппонента выполняются синхронно! То есть, конечно, вас никто не подгоняет — ограничения по времени хода нет. Но иногда только скорость щелканья мышкой определяет, кто раньше доберется до важного места на карте, а кто — останется с носом.

■ **ЭТО ИНТЕРЕСНО:** ходят слухи, что данные, использованные в игре — не что иное, как результаты статистических исследований, проведенных в ходе избирательной кампании 2000 года. Охотно верю — подробной информации действительно много.

ПОЛИТИЧЕСКАЯ АРЕНА

Арена для предстоящей гонки за титулом президента США — вся страна, то есть ровно 50 штатов.

Каждый из них отличается от других по площади, суммарному достатку и населению. Население, в свою очередь, тоже очень разнообразно. В каждом штате разный расовый состав обитателей, различное соотношение между мужчинами и женщинами, демократами и республиканцами, подростками, взрослыми и пожилыми людьми. Все эти факторы, войдя в соприкосновение с вашими идеями и речами, заставят их отдать голоса в вашу пользу или же в пользу оппонента.

Участвуют в выборах всего два кандидата: один от республиканской, другой — от демократической партии. В их распоряжении — 41 неделя, по неделе на каждый ход игры. За 41 ход вам предстоит развить бурную деятельность и свести на нет шансы противника.

Большую часть времени вы проведете в путешествиях. Скоростной лайнер за одинаковое время доставит вас в любой, пусть даже самый



Пока все идет хорошо...

ЖАНР

стратегия (экономическая)

СОЗДАТЕЛИ

Stardock Entertainment, Ubisoft

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

PIII-600 MHz, 128 MB, 32 MB video

(PIII-1 GHz, 256 MB, 32 MB video)

МУЛЬТИПЛЕЕР

локальная сеть, интернет

СКОЛЬКО ДИСКОВ

один CD

СИЛЬНЫЕ СТОРОНЫ

идея, графика

САЙТ ИГРЫ

www.politicalmachine.com

Рейтинг



В политике приходится делать много такого, чего не следует делать.

Теодор Рузвельт

удаленный, штат. По прибытии вы приступаете к агитации, говорите пламенные речи, выступаете по радио и телевидению. Обо всем этом я расскажу чуть позже.

ГОЛОСОВАНИЕ

Голосование в Соединенных Штатах происходит следующим образом. Все штаты голосуют по отдельности, выбирая для себя достойнейшего из претендентов. Потом, когда каждый штат определяется с выбором, происходит подсчет штатов, отдавших голоса в пользу того или иного кандидата.

Исходя из этого, наша задача — не завоевать поддержку всего населения (это все равно не получится), а добиться большинства голосов в наибольшем количестве штатов. Достаточно превзойти оппонента хотя бы на 1% в каждом штате — и он не получит ни одного голоса.

Соответственно, если какой-нибудь штат поддерживает вас с двойным перевесом, в то время как другой предпочитает соперника, это свидетельствует о том, что вы неуменно распределяете усилия. Оптимальный вариант — равномерное доминирование с небольшим превосходством.

Штаты не равноправны между собой — к примеру, Калифорния изъясняет свою волю сразу 55 голосами, а Аляска — только тремя. Несложно посчитать, что больше половины всех голосов американских избирателей собрано в 10 штатах. Это Калифорния, Техас, Нью-Йорк, Флорида, Иллинойс, Пенсильвания, Огайо, Мичиган, Джорджия, Нью-Джерси и Северная Каролина. Если подходить к вопросу с научной точки зрения, то именно они должны стать основной целью предвыборной кампании. Остальные — как получится.

■ **ЭТО ВАЖНО:** чтобы узнать, сколько голосов было бы отдано в вашу пользу, случись выборы на этой неделе, нажмите кнопку "Polls" в верхней левой части экрана.

50 ШТАТОВ
В ПОРЯДКЕ УБЫВАНИЯ ГОЛОСОВ

Штат	Голоса	Всего
California	55	271 голос
Texas	34	
New York	31	
Florida	27	
Illinois	21	
Pennsylvania	21	
Ohio	20	
Michigan	17	
Georgia	15	
New Jersey	15	
North Carolina	15	267 голосов
Maryland	13	
Virginia	13	
Massachusetts	12	
Indiana	11	
Missouri	11	
Tennessee	11	
Washington	11	
Arizona	10	
Minnesota	10	
Wisconsin	10	
Alabama	9	
Colorado	9	
Louisiana	9	
Kentucky	8	
South Carolina	8	
Connecticut	7	
Iowa	7	
Oklahoma	7	
Oregon	7	
Arkansas	6	
Kansas	6	
Mississippi	6	
Nebraska	5	
Nevada	5	
New Mexico	5	
Utah	5	
West Virginia	5	
Hawaii	4	
Idaho	4	
Maine	4	
New Hampshire	4	
Rhode Island	4	
Alaska	3	
Delaware	3	
Montana	3	
North Dakota	3	
South Dakota	3	
Vermont	3	
Wyoming	3	

538 голосов

Кстати, забавный факт. Нынешний президент США Джордж Буш пришел к власти приблизительно таким образом. Согласно результатам голосования, большинство населения голосовало против него, но количество поддержавших Буша штатов оказалось в его пользу.

КАНДИДАТЫ

Перед началом игры вы выбираете свое альтер-эго для предвыборной гонки. Помимо набора уже готовых кандидатов — от Джорджа Вашингтона до Арнольда Шварценеггера — всегда можно создать своего. Выбрав штат, откуда он родом, политическую партию (демократ или республиканец) и внешний вид, нарисуйте ему личностный профиль. Он включает уйму характеристик:

❖ Харизма (Charisma)

Чем выше харизма, тем более яркими, пылкими и запоминающимися будут все ваши обращения к публике. И, соответственно, тем лучше будут результаты.

❖ Внешняя привлекательность (Comeliness)

Ну чем не критерий при выборе главы государства? "Этот вроде ничего, а у того нос кривой...". Многие женщины, да и не только они, часто делают выбор именно так. Внешние данные особенно сильно сказываются при выступлениях на телевидении.

❖ Сострадание (Compassion)

Степень уверенности избирателей в том, что вы заботитесь об их благополучии.

❖ Надежность (Credibility)

Насколько надежным выглядит кандидат с точки зрения избирателей. Рискну предположить, что и эта характеристика помогает обеспечить поддержку женской части населения.

❖ Опыт (Experience)

Определяет, какое количество политического капитала потребуется, чтобы заручиться поддержкой организации. Чем больше опыт, тем меньше "стоимость" поддержки.

❖ Честность (Integrity)

Нет-нет, никого не волнует, говорите вы правду или нет. Просто у одного — глаза честного человека, а у другого — нет. Ну что тут поделаешь?

❖ Интеллект (Intelligence)

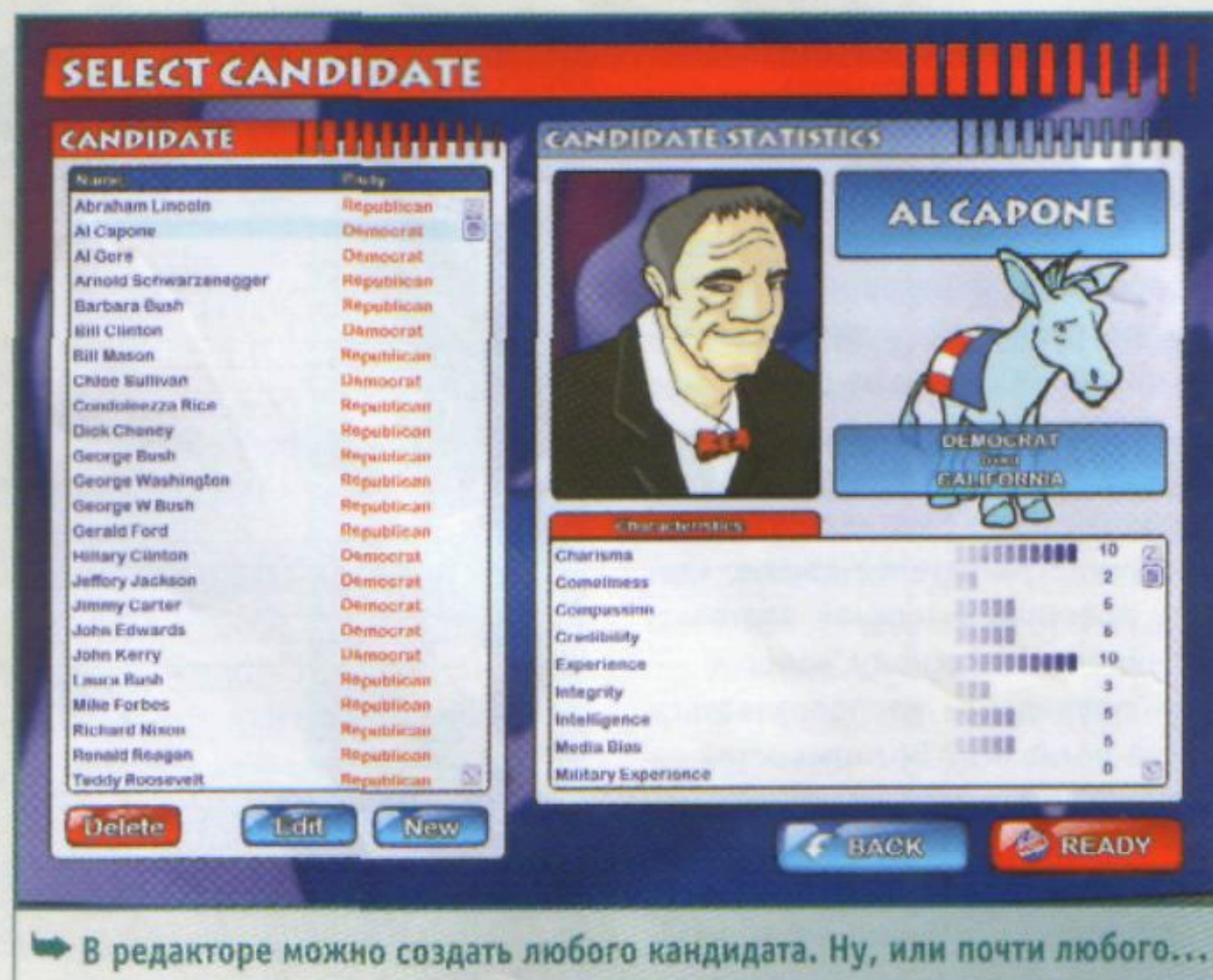
Важный критерий, играет не последнюю роль при выступлении на телевидении. Хотя, как мы можем убедиться на практике, не всегда.

❖ Симпатии публики (Media Bias)

Та часть населения, которая не отягощена убеждениями, всегда голосует за того, кто ей больше нравится. Симпатии публики позволят привлечь на свою сторону независимых избирателей, далеких от политических страстей.

❖ Военный опыт (Military Experience)

Многие избиратели хотели бы видеть на посту президента человека, знающего толк в военном деле. Осо-



бенно — на фоне последних событий.

❖ Симпатии молодежи (Minority Appeal)

Умение общаться с молодежью дает значительное превосходство при общении с электоратом младше 30 лет.

❖ Религиозность (Religious)

Обеспечивает изначальную симпатию верующей части населения Соединенных Штатов.

❖ Запас жизненных сил (Stamina)

Крайне важный параметр. Пропорционально ему ваш персонаж будет получать больше или меньше жизненных сил на каждый ход. Рекомендую устанавливать его на максимум, это эффективно. Значение изменяется от 5 до 15.

❖ Умение собирать деньги (Fund Raising Ability)

В значительной мере влияет на результат сбора средств в пользу дальнейшей президентской кампании. Даже термин такой есть — фандрайзинг.

❖ Начальный капитал (Money)

Сумма денег на начало предвыборной гонки. Колеблется от двух до пяти миллионов.

■ **ЭТО ВАЖНО:** при создании персонажа всегда указывается родина кандидата — выбранный штат изначально будет его поддерживать. Исходя из этого, советую ставить родным штатом Калифорнию, а не какую-нибудь Аляску.

МЕХАНИЗМЫ ВЫБОРА

Мотивы, побуждающие избирателей отдать голоса в поддержку того или иного кандидата, давно изучены и с успехом применяются в современном мире. В качестве модели этих механизмов игра предлагает простую и, на мой взгляд, очень удачную схему. Есть такая величина, как симпатия к кандидату. Она складывается из его личных характеристик: начиная от партийной принадлежности и военного опыта, заканчивая внешностью. Кроме того, люди симпатизируют претенденту, разделяющему их точку зрения по ключевым вопросам. Вторая, не

менее важная величина — известность. Избиратель не станет голосовать за того, кого он никогда в жизни не видел или о чьем существовании даже не догадывается.

Итого, делаем вывод, подкупающий своей новизной — вам надо стать известным и всем понравиться.

ГОРЯЧИЕ ТЕМЫ (HOT ISSUES)

В каждом штате существует набор тем, более всего беспокоящих население. Соответственно, электорат жаждет услышать от кандидатов что-нибудь убедительное по этим вопросам. Чем более яро вы поддерживаете или критикуете какую-либо идею, тем большей симпатией к вам проникаются приверженцы аналогичных взглядов.

Но далеко не все так гладко, как хотелось бы. Есть не так много идей, с которыми согласны все без исключения жители штата. Чаще придется выбирать, кому угодить — демократам или республиканцам, консерваторам или либералам? Ориентируйтесь по численности представителей этих партий в штате, не забывая при этом о собственной партийной принадлежности.

Не желая балансировать на лезвии бритвы, я все же предпочитал заострять внимание на темах, не вызывающих разногласий у большинства американцев. Таких, как национальная безопасность, защита окружающей среды, борьба с преступностью и терроризмом, расовое равенство, увеличение числа рабочих мест и еще несколько аналогичных. Оказывается, усидеть на двух стульях хоть и сложно, но можно.

ИЗВЕСТНОСТЬ (AWARENESS)

Как известно, люди охотно голосуют за того, кто больше "примелькался".

■ **ЭТО ИНТЕРЕСНО:** на 20-й неделе в ваше распоряжение поступает помощник (Running Mate). Он выбирается из списка существующих в игре персонажей, принадлежащих к вашей партии. Прокрутите от него, в общем-то, мало — ведь на каждый его шаг расходуется почему-то ваши жизненные силы.



Чем лучше электорат осведомлен о нашем с вами существовании, тем выше шансы на победу. Хотя, справедливости ради, в игре главную роль все же играет репутация — проблемы с известностью возникают редко. Но и пренебрегать ею ни в коем случае не стоит.

МЕХАНИЗМЫ ВЛИЯНИЯ

Определившись с мотивами, побуждающими избирателей дружно ставить крестики в нужной клеточке, перейдем к сложному вопросу — как правильно воспользоваться этими мотивами? Возможностей — великое множество. Кандидат может путешествовать по штатам, толкать пламенные речи, создавать предвыборные штабы, давать интервью в телепрограммах и заваливать рекламой средства массовой информации.

Для каждого способа есть своя область применения. Принцип “чем дороже, тем лучше” действует в игре далеко не всегда, а некоторые шаги могут пагубно сказаться на успехе предвыборной кампании.

ПУТЕШЕСТВИЯ

Путешествовать мы будем исключительно по воздуху. Один перелет стоит 25'000 долларов и одну единицу жизненных сил, причем вне зависимости от дальности путешествия. Сам факт визита приводит к резкому повышению известности кандидата в этом штате. Прибыв на место, будущий президент, по обыкновению, преисполняется энтузиазма и приступает к бурной деятельности. К слову: все действия, выполняемые в штате, требуют личного присутствия кандидата — без этого никак. Рассмотрим эти действия подробнее.

ШТАБ

Штаб предвыборной кампании — многофункциональная и очень важная постройка. Во-первых, он регулярно приносит небольшую копеечку в фонд кампании. Кроме того, сам факт наличия штаба значительно повышает известность в данном штате. Наконец, сотрудники штаба готовят тексты речей по самым актуальным темам и собирают ценнейшую статистику.

Штабы бывают трех, а точнее, четырех видов. Они отличаются по стоимости и степени приносимой пользы. Построив штаб первого уровня, его можно улучшить до второго, а затем и до третьего. Кроме того, в штате может вообще не быть штаба, что не мешает вести там предвыборную деятельность. Основные их преимущества собраны в таблице “Свойства предвыборных штабов”. Дополнительно я вычислил время, за которое штаб окупается. К примеру, строить штаб третьего уровня за две недели до конца кампании невыгодно — он не успеет “отбить” и половины вложенных денег.

СВОЙСТВА ПРЕДВЫБОРНЫХ ШТАБОВ

Штаб	Доход в неделю	Стоимость постройки	Окупаемость, (в неделях)	Дополнительно
	-	-	-	♦ 5 актуальных тем
	10.000	250.000	25	♦ 15 актуальных тем ♦ + 1 % известности в нед.
	30.000	500.000	17	♦ 25 актуальных тем ♦ + 2 % известности в нед.
	90.000	1.000.000	12	♦ 35 актуальных тем ♦ статистика по темам ♦ + 3 % известности в нед. ♦ агент (+ 1 % известности в нед.)

СРЕДСТВА МАССОВОЙ ИНФОРМАЦИИ

Вид СМИ	Затраты		Мнение в штате		Эффект в стране	
	одноразово	в неделю	одноразово	в неделю	мнение	известность
Пресса	50.000	3.000	+1	1%	-	-
Радио	250.000	20.000	+2	2%	+1	+1
Телевидение	450.000	30.000	+3	4%	+2	+3

■ **СОВЕТ:** стройте их в тех штатах, на которые имеете серьезные виды. Вместе с ростом известности они принесут дополнительные деньги. Учтите: чем выше уровень штаба, тем быстрее он окупится.

РЕЧИ

Что может быть более естественным для кандидата в президенты, чем эпохальная речь на глазах у потрясенной публики? Разве что две речи.

Выбирая, о чем поговорить, ознакомьтесь со списком, любезно составленным сотрудниками штаба (как, у вас его еще нет? Делайте немедленно!). Я уже упоминал, что далеко не все темы встретят поддержку у населения. Неудачный выбор может привести к катастрофе.

Кроме темы, есть еще и общий дух выступления. Во-первых, можно выступать в поддержку выбранной идеи или же осуждать ее. Во-вторых, говорить можно про себя — “я одобряю...”, “я осуждаю...”,

или про оппонента — “он на стороне...” или “он не приемлет...”.

К примеру, суть выступления может выглядеть так: “Джордж Вашингтон — тайный арабский агент! С ним Америка никогда не сможет дать достойный отпор мировому терроризму, ставшему под сомнение все, во что мы верим!”, или так: “Я протестую против войны в Ираке! Если вы выберете меня, моей первой целью станет мирное урегулирование конфликта!”.

К сожалению, эффективность речей оставляет желать лучшего. Это последнее средство, когда деньги на исходе, а голоса по-прежнему не в вашу пользу. В остальных случаях я рекомендую не надирать глотку, а пользоваться более цивилизованными и надежными средствами. В первую очередь — рекламой в средствах массовой информации.

РЕКЛАМА

Реклама, как известно, это

“главное и основное”. Никакие речи, произносимые с трибуны, не сравнятся с газетными публикациями. А уж про телевидение и радио и говорить-то нечего — это общепризнанные лидеры.

Главная особенность СМИ в том, что единожды размещенная реклама действует постоянно. Каждую неделю ваше мнение доходит до ушей миллионов будущих избирателей. Но и стоит недешево: один раз вы платите за размещение блока, а потом, в течение каждой недели — доплачиваете за рекламное время.

В остальном принципы действия рекламы аналогичны произнесению речей — вы точно так же выбираете тему и направление выступления. Не ошибитесь с выбором вида СМИ — чем отличаются, смотрите в таблице “Средства массовой информации”. Газеты действуют в пределах штата, а радио и телевидение вещают на всю страну. Если хотите сказать пару слов в поддержку борьбы с преступностью, используйте телерекламу — пусть вся Америка гордится своим героем! А вот если вдруг решили высказаться за гомосексуальные браки, обратитесь к местной прессе.

■ **ХИТРОСТЬ:** выберите несколько штатов, на которых хотите сосредоточить основное внимание — например, Калифорнию, Техас и Нью-Йорк. Размещайте всю телевизионную рекламу только в них, нанеся туда трех вебмастеров — они сильно снижают затраты. Теперь вся страна будет смотреть вашу рекламу, при относительно небольших расходах.

Выступать по радио я не рекомендую. Эффект от него значительно слабее, чем от TV, а стоит это удовольствие тоже дорого.



Вот он, главный пособник террористов!

ИНТЕРВЬЮ

Очень скользкий и неоднозначный способ повышения рейтинга. Заказать интервью невозможно, но временами кандидатов приглашают на телепередачи — при этом на карте появляется значок с камерой. Голубая камера — для демократов, розовая — для республиканцев.

Советую серьезно подумать, прежде чем давать интервью. В зависимости от ответов на вопросы ведущего, рейтинг может как возрасти, так и упасть. Кроме того, на результат сильно влияет ваша внешняя привлекательность (одно из задаваемых свойств кандидата) и еще несколько параметров. Наконец, вам могут задать вопрос, который вы предпочли бы обойти. Лично я экспериментальным путем пришел к выводу, что лучше избегать телевизионных передач, а уровень внешней привлекательности опустить до нуля, освободив баллы для других параметров. Пусть голосят за богатого и шустрого урода!

Но, возможно, вы решите иначе, поэтому давайте рассмотрим возможности имеющихся телепрограмм.

Night Time



Эта передача, как несложно догадаться, выходит поздним вечером. Воспользовавшись тем, что кандидат устал за день, едкий ведущий Фред Топпел задает сложные и каверзные вопросы. Для участия в передаче вашему кандидату не повредит высокий интеллектуальный уровень, иначе выступление может закончиться полным провалом и потерей голосов.

The O'Malley Factor



Передача ориентирована на широкую аудиторию зрителей. Вопросы значительно проще, чем в "NightTime", зато они конкретнее и требуют обязательного ответа. При попытке уйти от ответа ведущий просто поднимет вас на смех, что не лучшим образом скажется на репутации.

HardHitter



Программа напоминает предыдущую, но вопросы больше на узкие политические темы. Ведущий норовит докопаться до истинных знаний кандидата и выяснить, насколько тот понимает, о чем говорит. Появляться здесь — затея рискованная.

Barry King Live



А вот здесь появиться вполне можно, если осторожно. Задали вопрос с подковыркой — несложно отмазаться парой туманных фраз. А

задали более удачный — показать себя с лучшей стороны. Вопросы больше ориентированы на личные качества и взгляды претендента. У нас с ними все в порядке, ведь так?

60 Seconds



Тоже довольно гуманное шоу. Уход от ответов ничем не грозит, а точные замечания и пылкие возгласы приветствуются аудиторией. Спросить могут что угодно — как о политике, так и о личных соображениях по тому или иному вопросу.

50/50



Очень приятное шоу, где почти не придется говорить о политике. Потерять здесь рейтинг очень сложно — разве что вы будете уж совершенно непривлекательны. В фокусе — ваши глубоко личные аспекты и суждения. Вот только выходит передача очень редко, а если вас не поддерживают хотя бы 25% электората, то и не пригласят.

JoeUser.com



Название говорит само за себя — любой счастливый обладатель компьютера с торчащим из него телефонным кабелем может задавать кандидатам любые вопросы. Стилль передачи не очень жесткий, а темы — самые разнообразные. Мало ли, кому что придет в голову по ту сторону интернета?

СБОР СРЕДСТВ

Как это ни прискорбно, но даже кандидату в президенты иногда приходится пройтись с протянутой рукой, собирая пожертвования на свою кампанию. Благо, рейтинги от этого никак особенно не изменяются.

Сумма денег, которую удастся собрать, напрямую зависит от нескольких важных параметров. В первую очередь, надо учитывать бюджет штата — при всем желании люди не смогут отдать больше, чем у них есть. Самые удачные цели для сбора средств: Калифорния, Техас, Иллинойс и Флорида. Впрочем, вы можете выбрать штат самостоятельно, переключив режим показа карты на "State Wealth". Второй важный критерий — отношение жителей к вашей персоне. Там, где большая часть населения поддерживает оппонента, денег дадут мало. Оно и понятно. Наконец, если вы всерьез планируете зарабатывать подаяниями, наделите своего персонажа хорошим умением собирать средства.

Следует учесть, что каждая следующая попытка выкачивания денег из населения приносит меньше денег, чем предыдущая.

СФЕРА ОСОБОГО ВНИМАНИЯ

Помимо основных приемов предвыборной гонки есть несколько тактик, входящих в сферу особого внимания (Special Interest). Для их использования потребуются не деньги, а так называемый "политический капитал".

Политический капитал — явление столь же странное, сколь и полезное. Зарабатывается он просто и со вкусом — щелчками по кнопке "Build Capital". При каждом щелчке тратится три единицы жизненной силы, а о природе происходящих явлений остается только догадываться.

Дальнейшая судьба политического капитала еще проще, чем способ создания. Вы можете поддержать общественную организацию (Win Endorsement) или же нанять специального агента (Hire Operative).

ОРГАНИЗАЦИИ

Самый простой способ укрепить свою точку зрения в массах — заручиться поддержкой той или иной организации. Каждая организация проводит свою политику в отношении некоторых ключевых вопросов. Соответственно, ее поддержка усиливает позицию кандидата в этих вопросах.

Однако я рекомендую десять раз подумать перед тем, как это делать. Ведь поддержка не поднимает рейтинг кандидата напрямую, а лишь уверяет общественность в том, что он разделяет интересы данной организации. К примеру, если вы заручились поддержкой христиан — о вас автоматически начинают думать, как о поборнике традиций и противнике аборт. Если это не вписывается в вашу политическую программу, то лучше выберите другую контуру.

Ничто не мешает заручиться поддержкой сразу нескольких организаций. Но учтите — в этом вас может обогнать оппонент, и тогда пиши пропало. Поддержка организации обеспечивается раз и навсегда, переманить ее на другую сторону не получится.

Итак, что у нас с организациями? Имеются:

Христианская конфедерация
(Christian Confederation)

Упорно гнет свою линию — да здравствуют традиции и религиозная мораль. Дай им волю — скоро в каждой школе начнет официально преподаваться закон божий, а противозачаточные средства и аборт будут запрещены.

Мнения:

❖ Право на аборт (Abortion Rights): -5

❖ Традиционные ценности (Traditional Values): +10

Женская ассоциация
(Association For Women)

Очень полезная организация, особенно с учетом того, что женское население преобладает в большинстве штатов. Женщины придерживаются демократичных воззрений, упирая на право каждой беременной сделать долгожданный аборт. Кроме того, это единственная организация, отстаивающая идею гомосексуальных браков.

Мнения:

❖ Право на аборт (Abortion Rights): +10

❖ Браки гомосексуалистов (Gay Marriage): +5

Гражданский союз (Civil Liberties Union)



Союз свободомыслящих граждан, отстаивающих интересы атеистической прослойки населения. Они возражают против священников, прикрепленных к светским школам, и всеми силами стремятся защитить свободу воли каждого отдельно взятого американца.

Мнения:

❖ Священники в светских школах (Prayer in Public Schools): -5

❖ Защита гражданских свобод (Protecting Liberties): +10

Комитет внешней политики
(Foreign Policy Committee)

Воинствующая организация, ставящая на первое место обеспечение безопасности родной страны. Одним из ключевых пунктов, обеспечивающих эту безопасность, сторонники Комитета считают тотальную войну с терроризмом.

Мнения:

❖ Национальная безопасность (Homeland Security): +5

❖ Война с терроризмом (The War on Terror): +10

Ассоциация вооруженных людей
(Gun Owner's Association)

Тут все просто. Те, кто настроен самостоятельно защищать себя и свою семью, приобретая огнестрельное оружие, собираются вместе и отстаивают свое право на его ношение. Соответственно, они возражают против ужесточения государственного контроля за оружием, находящимся на руках у населения.

Мнения:

❖ Государственный контроль оружия (Gun Control): -5

❖ Право на ношение оружия (Right to bear arms): +10

Организация в поддержку цветного населения
(Organization for the Support of Colored People)

Древняя, как жид, идея равенства и братства нашла воплощения в этой организации. Их принципы очевидны



— даешь равные права вне зависимости от цвета кожи! Вот только судя по названию, в список поддерживаемых рас включены все, кроме белых.

Мнения:

- ❖ Ликвидация расовой дискриминации (Affirmative Action): +5
- ❖ Гражданское право (Civil Rights): +10

Федерация налогоплательщиков (Tax Payer's Federation)



Те, кто честно платит все бесчисленные налоги и сборы, ратуют за более скромное налогообложение в стране. Возражая своим оппонентам, они заявляют: "Чтобы в стране было больше денег, надо не больше собирать, а меньше тратить".

Мнения:

- ❖ Сокращение расходов (Spending Freezes or Cuts): +5
- ❖ Уменьшение налогов (Tax Cuts): +10

Клуб защитников окружающей среды (Environmentalists Club)



Пресловутая партия "зеленых" занимает свою нишу на политической арене страны. Обеими руками поддерживают программу по защите окружающей среды и поиску альтернативных видов топлива и возражают против разработки нефтяных месторождений на Аляске. Там находится национальный заповедник — Arctic National Wildlife Refuge (ANWR).

Мнения:

- ❖ Нефтедобыча в заповеднике на Аляске (Drilling in ANWR): -5
- ❖ Защита окружающей среды (The Environment): +10

Сеть профсоюзов (Union Action Network)



Объединенные силы американского пролетариата, тесно сплоченные профсоюзами, отстаивают право каждого американца работать на американской земле. Они проводят линию по защите профсоюзов на государственном уровне, а также возражают против предоставления рабочих мест и контрактов иностранным рабочим.

Мнения:

- ❖ Контракты с зарубежными фирмами (Outsourcing of jobs): -5
- ❖ Защита профсоюзов (Unions): +10

Торговая палата (Chamber of Business)



Союз преуспевающих предпринимателей Соединенных Штатов. Они пользуются поддержкой наиболее обеспеченной прослойки населения. Интересы у этой конторы — сугубо экономические. Во-первых, Америка должна оставаться капиталистической страной, во-вторых, все преграды для торговли должны быть устранены.

Мнения:

- ❖ Капиталистические отношения (Capitalistic Policies): +10
- ❖ Североамериканское соглашение о свободной торговле (NAFTA): +5

АГЕНТЫ

Ни одна предвыборная кампания не ограничивается только пылкими речами о мире, свободе и терроризме. У каждого кандидата всегда есть штат доверенных лиц — его команда. Не покладая рук, они работают над имиджем, распространяют слухи и очерняют соперника в глазах общественности. Одни запугивают избирателей, другие оказывают давление на ключевые фигуры, третьи — клеветают на оппонента.

Чтобы нанять агента, понадобится определенный политический капитал. Цена найма возрастает с каждым агентом одного типа — изначально это три единицы капитала, потом четыре и так далее. Все агенты действуют в пределах одного штата. Если необходимо перераспределение сил, агента можно отправить в любой другой штат.

Убийца (Fixer)



По всей видимости, его оружие — тяжеленный гаечный ключ. Будучи отправлен в штат, где работает агент соперника, убийца нейтрализует его и исчезает сам. В случае, если таких агентов несколько, он выбирает цель самостоятельно. Часто бывает проще уничтожить вражеского активиста, чем тягаться с ним.

Консультант (Consultant)



Работает над тем, чтобы каждую неделю повышать ваш рейтинг известности на 5%. Соответственно, в штате, где известность кандидата не ставится под сомнение, он абсолютно бесполезен.

Клеветник (Smear Merchant)



Этот талантливый писатель день и ночь трудится, сочиняя едкие памфлеты на оппонента и облекая в литературную форму все виды грязной лжи. Там, где он работает, рейтинг всех мнений противника оказывается ниже на 15%. Очень полезен.

Корректировщик (Spin doctor)



Его задача — исправлять досадные упущения в предвыборной кампании нашего кандидата. Корректировщик "отмывает" репутацию и подчеркивает сильные стороны всех его точек зрения. В итоге рейтинг мнений повышается на 15%. Пожалуй, не менее полезен, чем клеветник.

Вебмастер (Webmaster)



Почему он так называется, никому не известно. По сути, это просто человек с хорошими связями в мире масс-медиа. Эти связи позволяют сделать скидку на публикацию (но не изготовление!) агитационных материалов. В штате, где работает вебмастер, еженедельные затраты на рекламу составляют всего 25% от их номинальной стоимости. Обойтись без нескольких таких агентов практически невозможно.

Устрашимель (Intimidator)



Оказывая давление на ключевых людей и запугивая избирателей, он заставляет воздерживаться от голосования за оппонента. Рейтинг известности соперника при этом снижается на 5% каждую неделю.

ОСОБЫЕ АГЕНТЫ

Особые агенты не могут быть заказаны, куплены или наняты — они лишь иногда появляются на карте в виде вопросительных знаков. Далеко не все они полезны, некоторые могут нанести большой вред. А другие — большую пользу.

Сразу обращайте внимание на цвет вопросительного знака. Зеленый — хороший агент, красный — как несложно догадаться — плохой, желтый — "кот в мешке", может оказаться кем угодно.

Получить такого агента в свое распоряжение очень просто — достаточно прилететь в штат, где появился вопросительный знак. Вот полный список особых агентов:

Скандалист (Scandal Monger)



Поднимает на свет самые скандальные подробности о вашем оппоненте, вдвое уменьшая весомость всех его утверждений.

Друг из Голливуда (Hollywood Friend)



Повышает известность кандидата на +1 каждую неделю.

Богатенький Буратино (Rich Donor)



Дает вам миллион долларов и тут же куда-то уходит. Эх, все бы так...

Сказочница (Story Teller)



Эта миловидная бабушка выходит на сцену и начинает по бумажке рассказывать, каким хорошим мальчиком в детстве был наш претендент. И учился хорошо, и девочек не обижал, и маму с папой любил. А потом занялся дзюдо... В ре-

зультате наш рейтинг сострадательного человека повышается вдвое.

Пустобрех (Time Water)



Противный болтун говорит без умолку, а проку от него — ровным счетом никакого. Нароворился всласть и ушел, исчерпав весь запас ваших жизненных сил до конца недели.

Крикун (Neckler)



Этот тоже кричит, но по делу. Приходит на выступления вашего оппонента с мегафоном и выкрикивает всякие гадости в мегафон. Или же вопросы дурацкие задает. В общем, на выступления в штате, куда вы направите этого выскочку, у противника уйдет намного больше жизненных сил.

Сумасшедший журналист (Kook)



Совершенно неоднозначный персонаж. Главное, что он умеет — это четко, внятно и помпезно сказать какую-нибудь чушь от вашего имени. Иногда удачно, а иногда — нет. В итоге он меняет рейтинг ваших мнений случайным образом в неизвестную сторону, причем по совершенно произвольному вопросу.

Финансист (Money Man)



Направляется в указанный штат только однажды, после чего поселяется там навсегда. Попытка сбора средств в этом штате приносит на 25% больше денег, чем обычно.

Любимица публики (Media Darling)



Собирая восторженные толпы своих фанатов, она поет им песенки про президента. В результате ваш суммарный рейтинг в штате повышается на 10%. Плохо, если такая девочка достается конкуренту.

Ветеран (War Hero)



Солдат, прошедший, по всей вероятности, Вьетнам и "Бурю в Пустыне", теперь славит военные достоинства нашего кандидата. Ваш рейтинг, как знатока военного дела, повышается на 25% в отдельном взятом штате.

Ленивый консультант (Laden Consultant)



Как только вы его находите, он усаживается в кресло и сидит, сложа руки. Итогом деятельности этого лодыря становится падение всех ваших рейтингов на 10%.

Судьящийся (Lawsuit).

Виданное ли дело — подавать в суд на будущего президента!

Оказывается, очень даже виданное. Всегда найдется кто-нибудь, желающий разбогатеть — вот и вовлекает нас в судебный процесс. А там — штрафы, судебные издержки, взятки. Суммы получаются разные, иногда — до пяти миллионов.

Завогула (Cheerleader).

Никуда не ездит, зато повышает эффективность всех рекламных акций в штате, где вам посчастливилось с ним познакомиться.

Критуик (Definer).

Он только тем и занимается, что выискивает случайные оговорки и казусы в речах вашего конкурента, а затем делает свои находки до-

стоянием общественности. Все рейтинги при этом вполне закономерно падают на 5%.

Прогносер (Movie Director).

Хорошо иметь знакомого продюсера. При его содействии все затраты на производство рекламы в том штате, где вы его поселили, уменьшаются вдвое. Обратите внимание — именно на производство, плату за рекламное время никто не отменял.

ТАКТИКА БУДУЩЕГО ПРЕЗИДЕНТА

В игре две кампании — за республиканцев и за демократов. В каждой из них вам предстоит последовательно победить десять оппонентов от противоположной партии, став президентом десять раз подряд. Соответственно, выбирая партийную принадлежность персонажа, вы, тем самым, выбираете список будущих противников.

КАК ПОБЕДИТЬ, СИДЯ ДОМА

Представьте себе следующее условие. Я не намерен ни на секунду не покидать родной штат, игнорировать все происходящие события, не произносить речей, не выступать в телешоу. А к концу 41-й недели планирую победить по всем без исключения штатам и против любого оппонента, а также заработать почти 100 миллионов долларов. Сразу оговорюсь, что ломать я тоже ничего не буду — hiew, ArtMoney и уж тем более SoftIce курят в коридоре.

Безвылазно сидим в родном штате, копим политический капитал и постоянно вкладываем его в поддержку организаций. Это надо делать сразу, чтобы не перехватил противник. К 13-й неделе они все обеими руками за нас. Строим штаб, доводя его до самого высокого уровня, а потом продолжаем наживать капитал. Вкладываем его в наем вебмастеров. Нанимаем их человек 8-9 (это важно!), после чего выходим на телеэкран с регулярными выступлениями. Дескать, мы за все хорошее, а оппонент — против. Каждую неделю до последнего момента мы выпускаем по 5 телевизионных роликов. К концу гонки не останется ни одного штата, не отдавшего голоса за нашу кандидатуру. Безоговорочная победа.

Секрет рецепта прост. Это баг. Да, вот такой забавный баг — если один вебмастер способен добиться 75%-ного сокращения стоимости телепередач, то два уже заставляют их приносить прибыль. А три, четыре и так далее делают эту прибыль просто астрономической. Всегда приятно видеть в графе "расходы" отрицательное число! В результате я добился 13-миллионной прибыли каждую неделю и заработал столько денег, что был не в силах был потратить.

■ **НА КОМПАКТЕ:** фирменная заплатка v1.01, исправляющая как этот баг, так и несколько других. Кроме того, добавлена возможность сохранения и загрузки игр — радуйтесь, противники консольных традиций!



ASSET INFORMATION	
VA, Campaign HQ	\$10,000 Weekly
IL, Running Mate	Increases awareness in adjacent states
VA, Advertisement	\$-127,000 Weekly
VA, Advertisement	\$-127,000 Weekly
VA, Advertisement	\$-127,000 Weekly
VA, Advertisement	\$-127,000 Weekly
VA, Advertisement	\$-127,000 Weekly
VA, Advertisement	\$-127,000 Weekly
WEEKLY TOTAL \$:	
Expenses:	\$-400,000
Income:	10,000

➔ А наша реклама приносит прибыль.

Думаете, невозможно? Да нет ничего проще! Стратегия следующая. Для начала создаем кандидата с харизмой, жизненной силой и опытом, доведенными до максимума. Это можно безболезненно сделать за счет фандрайзинга, религиозности и военного опыта — они нам не понадобятся. Теперь сама игра.

■ **ЭТО ИНТЕРЕСНО:** первые несколько противников в кампании — обычные люди, а следующие уже обладают нечеловеческим набором личных качеств. Победив соперника на выборах, вы получаете возможность впоследствии поиграть за него. Играть за "особого" кандидата, вроде всемогущего Джорджа Вашингтона — одно удовольствие, ничего подобного в редакторе персонажей не сделаешь.

Описывать прохождение для "Political Machine" бессмысленно. Несмотря на, казалось бы, вполне явный сюжет и последовательность миссий, эти последние довольно однотипны. Меняются только лица, персональные данные соперника и... вроде все. А вот что касается тактики — тут вопрос спорный. Если не брать в расчет забавное свойство местных вебмастеров (смотрите врезку "Как победить, сидя дома"), то поломать голову придется всерьез.

Для себя я остановился на следующей тактике. Во-первых, я борюсь не за всю Америку, а только за 11 штатов, упомянутых ранее. Пусть забирает все остальные — мне не жалко. Во-вторых, я считаю необходимым завоевать как можно больше организаций — это большой плюс. В-третьих, использую в основном телевидение и газеты. Теперь немного подробнее.

ПЛАЦДАРМ

Подготовка плацдарма в виде штабов нашей предвыборной кампании — первое дело. Это и авторитет, и деньги в одной небольшой постройке. Имеет смысл строить ровно 11 штабов — причем именно в "целевых" штатах и нигде более. Заметьте — более дорогой штаб быстрее окупается. Выводы напрашиваются сами собой.

Если ваш герой достаточно вынослив (15 единиц жизненной силы), то за неделю удастся основать ровно три штаба. Когда кончатся деньги, переходим к следующему шагу — набираем авторитет и подкупаем организации.

ОРГАНИЗАЦИИ

Это фаза накопления денег и политического капитала. Пока построенные штабы приносят деньги, тратим на этот самый капитал все запасы жизненных сил. По ходу, как только набирается необходимое их количество — подкупаем очередную организацию. Если вы установили опыт персонажа на максимум, подкуп стоит ровно 6 единиц.

Позднее работать в этом направлении будет уже поздно — враг не дремлет. Если не уделить поддержке общественных организаций должного внимания, скоро уделять его будет уже некому.

ГЛАВНАЯ ФАЗА

Как только список "свободных" организаций опустеет, а их представители прочно займут ту или иную позицию, наступает время решительных действий. Теперь наше главное оружие — пресса и телевидение.

Наняв несколько вебмастеров, ставим их в основных, самых ценных штатах. Пусть это будут Калифорния, Техас и Нью-Йорк. Там разворачиваем широкую телевизионную сеть. В обращениях к зрителям избегаем спорных тем и говорим о преступности, окружающей среде, свободе слова и войне с террором.

Невредно и самому за что-нибудь высказаться, и оппонента обругать. Искривлением его позиции в ключевых вопросах можно добиться не меньшего, чем высказыванием своей. Когда финансы на исходе, забрасываем целевые штаты газетами. Радио — штука невыгодная.

Увидев на карте зеленый "вопросик" — срочно летим туда, желтый — на ваше усмотрение. Поддержка особых агентов не повредит. А обычных агентов нанимаем по мере возможности — когда денег нет, а жизненные силы в норме.

ФИНАЛ

Ах, если бы выборы происходили на 20-й неделе! Но не судьба. Оппонент успевает подпортить блестящую картину, полученную в первые недели гонки.

Финальная фаза игры тоже имеет свои особенности. Последние недели, а то и самая последняя из них, требуют серьезной переоценки сил. Здесь уже важен каждый процент.

Сейчас группа агентов, мгновенно изменяющих расположение избирателей — наш главный козырь. Из основных это — корректировщик и клеветник. Другие, к сожалению, уже ничего не успеют изменить. Внимательно посмотрите на все штаты. Идеально, чтобы перевес составлял 1%-2%, не более. Перераспределяйте агентов по штатам, добиваясь ровного баланса сил. Произносите речи, если денег нет, и выпускайте телепрограммы, если еще остались. Хотя остаться их не должно. Неизрасходованный запас ресурсов — это упущенные вами возможности.

Пожалуй, все. Теперь предстоит еще раз щелкнуть по кнопке "Turn" и усердно молиться, глядя, как штаты переливаются то красным, то синим.



Наверняка есть другие тактики, возможно — даже более эффективные. Приведенный здесь подход позволит вам успешно пройти кампанию и за демократов, и республиканцев, однако для серьезной сетевой баталии его может не хватить. Импровизируйте — и пусть президентское кресло достанется сильнейшему.

АКИ



DASH

NHL Eastside Hockey Manager

Когда-то (ветераны компьютерных боев еще помнят) существовала игровая приставка ZX Spectrum. Трудно назвать ее компьютером, ибо сделать что-то путное на этой машинке, кроме того, как вдоволь наиграться, было сложно. Душа уже тогда просила каких-нибудь стратегий, но хиленькая приставка осиливала только всевозможные аркадки и квесты. Игры наподобие "Laser Squad" были единицами и настоящим откровением. Но вот что интересно — уже тогда я смог поиграть в целых 2 футбольных менеджера. И совсем неплохих по меркам того времени. Дальше — больше. Футбольные менеджеры начали плодиться сначала маленькими, а потом крупными стаками, привлекая к себе внимание и вынуждая заниматься подобным и в других спортивных сферах. Вскоре последовали менеджеры велосипедные, баскетбольные и бейсбольные. Даже боксерские. И только хоккейный был представлен самодельным (расстарался Ристо Ремез) "Eastside Hockey Manager". Однако все когда-нибудь кончается, и талантливый автор обрел работу в рядах создателей серии "Championship Manager", а игра стала коммерческой и прирастила к названию приставку NHL. Впрочем, это еще не конец — в ближайшем будущем будут выпущены и другие хоккейные менеджеры. Но пока есть только этот — и в него должен поиграть любой настоящий ценитель хоккея.

Slovakia appoint Anna Tomkova as General Manager

Slovakia have appointed Anna Tomkova as General Manager.

Оригиналы эти словаки!

БЫТЬ МЕНЕДЖЕРОМ

Менеджерами, как и солдатами, не рождаются, а становятся. Достаточно выбрать полюбившийся клуб и нажать на клавишу Take control внизу экрана, как он моментально перейдет под ваше управление. Такое можно проделать как с нью-йоркскими рейнджерами, там и с малоизвестной командой из квебекской лиги. Настораживает только уже ставшее обычным неуважение к России — в ней (и еще почему-то в Финляндии) клубы именуются не по названиям, а по городам. Нет, настоящий фанат, конечно же, запросто отличит Moscow C от Moscow D, но неприятное чувство остается. Для того же, чтобы возглавить сборную, простого желания недостаточно. Нужны еще и заслуги — сначала что-нибудь выиграй, а потом просись в сборную. И еще надо, чтобы ее главного тренера перед этим уволили. А это случается не так уж и редко. Странно только, что тренер сборной обязательно работает и в каком-нибудь клубе.

Но прежде, чем становиться менеджером и финансовым воротилой, вам следует узнать о том, как устроена игра. Точнее о том, что и где в ней находится.

■ ЭТО ИНТЕРЕСНО: все имена и названия в игре — это ссылки на что-либо. Так что не стесняйтесь наводить курсор на имя игрока, появившееся в новостях, и рассматривать его в подробностях.

В верхней части экрана игры есть несколько кнопок, через которые вы будете управлять игрой. Первая, с выбранным вами именем, открывает меню менеджера с возможностями управления командой и финансами, а также подбором

ЖАНР

стратегия (менеджер)

СОЗДАТЕЛИ

Sport Interactive, SEGA Europe

НА ЧТО ПОХОЖЕ

Ice Hockey Manager, Ice Hockey Manager 2005

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

PII 300MHz, 96MB (PIII 1GHz, 128MB)

МУЛЬТИПЛЕЕР

интернет, локальная сеть

СКОЛЬКО ДИСКОВ

один CD

САЙТ ИГРЫ

www.sigames.com/nhlehm

Рейтинг



собственной работы. Но об этом меню немного подробнее попозже. Вторая — NHL, Russia или Sweden (в зависимости от чемпионата, в котором играет ваша команда) — показывает текущую статистику игроков и клубов. Следующая кнопка, Continue Game — основная кнопка игры. Ведь только после ее нажатия можно перейти в следующий день, начать матч, прочитать очередную новость. Browse — информационная кнопка, отвечающая за то, чтобы вы легко могли найти любую команду любой лиги, чемпионата, а также любую сборную (как взрослую, так и юниорскую), данные о составе следующего драфта и о том, кто и насколько котируется на этом драфте. Наконец, последняя кнопка, Game Options, позволяет изменять свойства игры, сохраняться и выходить из нее.

■ ЭТО ИНТЕРЕСНО: да, по ходу игры восстановиться не удастся, а выходя, придется обязательно сохраниться. Поэтому, если уж вы любите жульничать, то создайте отдельную "мусорную" запись и в особо неудачных случаях, выходя, записывайтесь именно на нее.

БОЛЬШОЕ НАЧАЛЬСТВО

Итак, мы нажимаем кнопку с выбранным на следующие несколько сезонов именем и оказываемся в меню менеджера. Конечно, во мно-

Carolina		4	0:15	6	Vancouver	
		00	PERIOD	00		
		300				
Third Period						
Exhibition (0-1, 1-2, -)						
Property Summary						
Score	Time	Scorer	First Assist	Second Assist	Info	
0-1	11:33	Bertuzzi	Jovanovski	Ohlund		
0-2	23:17	Chubarev	Bertuzzi	Nashund		
0-2	29:25	Bertuzzi	Sanderson	Chubarev		
1-3	33:58	Svoboda	Bayda	Kaurice		
2-3	40:21	O'Neill	Hedican	-	PP	
-	45:07	Lysak	-	-	NP	
2-4	48:20	Sopel	Malik	H. Sedin		
2-5	51:54	H. Sedin	Arvedson	O. Sedin		
3-5	52:52	Staal	Svoboda	Bayda		
4-5	58:20	O'Neill	Dane	Wallin		
4-6	59:05	Morrison	Ohlund	Bertuzzi	EN	
Sat Sep 15th 2005 Attendance - 9,061 Referee - J. Manago						
Bergevin takes a crisp wristshot !						
Победа все-таки осталась за нами!						



гие пункты этого меню можно по-пасть и из других мест, но некоторые совершенно уникальны.

Некоторые кнопки очевидны: состав команды (**Roster**), новости (**News**), история событий команды (**History**), свершившиеся переходы игроков (**Transactions**); а про другие стоит рассказать подробнее.

На доске запросов (**Board con-**

(Request game postponement). Это уже куда более реально.

В игре есть очень хорошо развитый поиск (**Players & Staff Search**), с помощью которого можно найти не только игроков, но и обслуживающий персонал (тренеры, физиотерапевты и разведчики-селекционеры). Столь любимых в футболе работников



додела своей неспособностью выиграть чемпионат, а правление не дает денег на новых игроков, то немедленно увольняйтесь (**Resign from Team**). Только не забудьте предварительно подыскать другое место работы (**Job Information**). Кстати, хороших команд со свободным местом менеджера обычно не так уж и много. Для самых экстремалов есть кнопка **Retire**, которая позволяет не только покинуть клуб, но и вообще удалиться от хоккея, введя в игру нового тренера на место ушедшего неудачника.

МОЯ КОМАНДА

Итак, вы попали на экран управления командой. Начнем с того, что всякая команда, кроме основного состава, обладает также фарм-клубом. А некоторые даже несколькими (доходит до 4). В общем-то в фарм-клубе свой менеджер, который управляет им в меру способностей, но у вас есть право ссылать в этот клуб самых бестолковых игроков и забирать оттуда исправившихся. Собственно, иногда половину игроков фарма составляют ваши игроки, которым не нашлось места в основе клуба. Просмотреть состав фарм-клуба и других клубов, входящих в ваш чемпионат, можно, нажав кнопку **See Also**. Ниже расположена кнопка **Actions**, с помощью которой можно проводить основные действия с игроками (см. ниже).

Кнопка **Roster** вызывает список игроков вашей команды. **Statistics** — всю статистику для отдельных игроков и команды. **Transactions** — обмены и приобретения игроков (сделанные именно вашей командой). **Next Game** — подробности о следующей игре (если заблаговременно послать на разведку своего человека, то можно узнать немножко больше). **Schedule** — расписание ваших игр на весь сезон (но это только регулярный сезон, игры плей-офф будут появляться там по мере необходимости). **Personnel** — список ваших помощников (разведчиков, помощников тренера), которые будут выполнять немало работы (если их ею загрузить). **Tactics**

позволит вам установить тактику на конкретную игру (подробнее ниже). **Practice** — режим тренировок. Однако тут он не слишком развит и достаточно, войдя в него, выставить галочки всем тренерам и помощникам, чтобы те, не раздумывая, тренировали всех желающих улучшить свою форму. **Last Game** — данные о последней игре, которые имеет смысл проанализировать, чтобы улучшить свои показатели в новой. **History** — история свершений, проведенных вами в команде.

Еще немного на разделе **Roster**. При открытии его слева появляется кнопка **Filter**. Кроме обычных фильтров по амплуа, внизу есть две кнопки **Unsigned Prospected** и **All Contracted**. При нажатии на первую вам будет выдан список всех игроков, правами на которых обладает ваш клуб. Вторая расширит список текущих игроков клуба до списка всех, с кем на данный момент заключен контракт (то есть и тех, кто играет в фарм-клубах). Обычно нажать эти кнопки значительно проще, чем рыскать в поисках своих игроков по различным меню.

А теперь непосредственно о команде. С европейскими командами все просто. На матч они выходят в количестве 22 человек (4 пятерки и 2 вратаря) и совершенно не ограничены в количестве игроков (только по объему зарплат). В командах НХЛ все намного сложнее. В основную часть сезона перед матчем в команде может быть не более 23 игроков, а на игру могут быть назначены всего 20. Куда девать остальных? Обычно в фарм-клуб. А если "поломались" несколько лидеров? Которые на ссылку в фарм даже на время своей травмы жутко обидятся? Тогда есть список травмированных, после попадания в который игроки как бы перестают числиться в составе. Попавший туда игрок обязан не менее недели быть в этом списке и только потом он может быть возвращен обратно в состав. Впрочем, обычно смены игроков в лазарете идут постоянно и очень плавно, так что только успевай вписывать их в



fidence) можно подать запросы руководству команды или даже сразу НХЛ. Ваше непосредственное начальство можно запросить о: расширении стадиона, если он явно не вмещает всех поклонников (**Expand arena**), инвестициях в оборудование для тренировок (**Invest in Practice Facilities**), добавить денег в бюджет зарплат игроков (**Make extra player budget available**), добавить времени на переформирование команды (**Extra time to rebuild team**), наконец, можно просто попросить денег на что-нибудь (**Make extra funds available**). Правда, удовлетворяются наши запросы не очень часто (видимо, некоторых усердно душит жаба), но попытка-то — не пытка. Просьбы к правлению НХЛ куда менее разнообразны — можно попросить наказать зарвавшихся судей, засудивших нашу команду (**Complain about a referee**), или выключить возможность перенести игру на другой срок

стадиона вы не отыщете, но хоть с толпой разведчиков (**scouts**) справитесь. Поиск очень детальный, поэтому можно всегда отыскать игрока или работника точно по вкусу. Тут же находится список игроков, которых разведчики будут периодически просматривать и оценивать (**shortlist**).

■ ЭТО ВАЖНО: обязательно займите своих разведчиков делом — назначьте им сферы деятельности. Иначе будете бестолково оплачивать толпу бездельников. Сами по собственной инициативе они не сделают ничего.

В **General Manager Options** вы найдете пункты управления тренером (если вы решили сосредоточиться только на менеджменте, не тренируя при этом команду), а также управление просмотром событий (от ежедневного показа событий до прокрутки времени от матча до матча) и прочими мелкими менеджерскими фокусами.

И уж если эта команда вам на-

списки калек и возвращать обратно. Но бывают и счастливые времена, которые наступают в конце регулярного сезона и продолжаются до начала нового. В это время команду в размерах никто не ограничивает, и в ее составе может быть и 30, и 40 игроков.

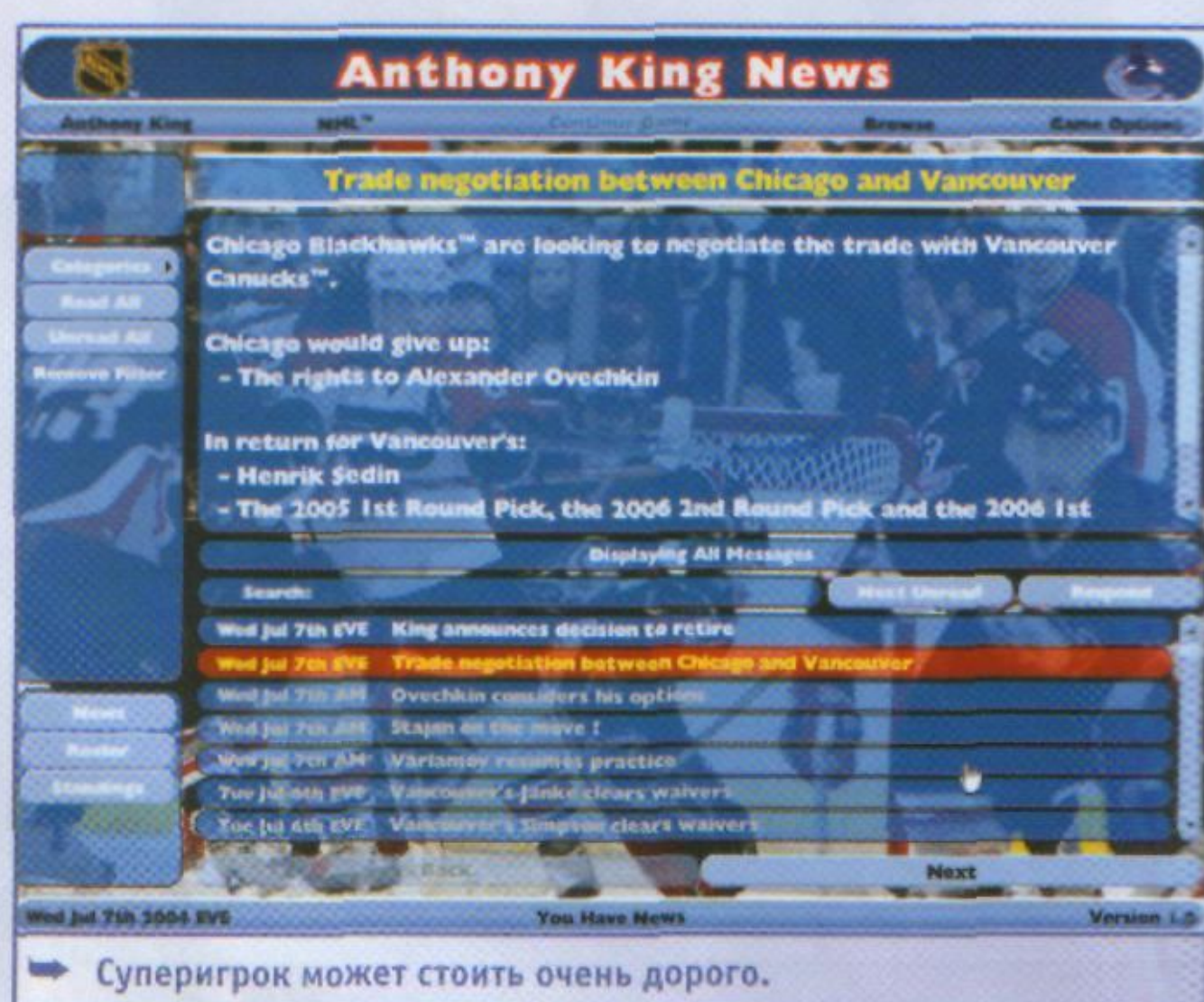
Наконец, последнее, что стоит рассказать о команде — это обозначения рядом с игроками. Не то, чтобы это было очень важно, но некоторые обозначения помогают понять, что же игрок хочет или представляет собой. **Unh** — игрок не счастлив в команде. Чаще всего причиной этому недостаточная зарплата, хотя мне случалось видеть недовольных, которые не желали играть у меня даже с миллионной зарплатой, зато после обмена были согласны на 100 тысяч в год. **Wnt** — игроком интересуются селекционеры другой команды. **Int** — игрок уехал играть за сборную. **Inj** — игрок получил травму. Если это обозначение красного цвета, то ваш боец все еще страдает в госпитале и играть не может. Оранжевый же цвет обозначает, что игрок проходит процесс восстановления и скоро появится в составе команды. В это время он может играть, но лучше не экспериментировать, если не желаете отправить его на больничную койку еще на пару месяцев. **Ir** — игрок в списке травмированных. **Tir** — игрок совершенно не в форме. Хотя надо отметить, что такое состояние — обычное дело в межсезонье. **Ava** — игрок выставлен на продажу. **Req** — игрок сделал запрос о переходе в другой клуб. **Trn** — игрок в будущем будет продан в другой клуб (как бы пока еще нужен). **Ret** — игрок весьма немолод и думает об окончании своей карьеры. **Loa** — игрок находится в списке доступных для займа. **Fut** — игрок озабочен своим будущим в команде. Это важно лишь для тех, кто вышел из возраста юниоров, а менеджер так и не определился с его степенью необходимости команде.

■ **ЭТО ИНТЕРЕСНО:** в игре есть смешная ошибка. Игроки, попавшие в сборную, в дни, свободные от матчей, возвращаются в клубы. Так ведь можно играть одновременно и там, и там.

УПРАВЛЕНИЕ ИГРОКОМ

Итак, перед нами один конкретный игрок. Он обладает набором характеристик и обязанностей. Ну, а вы обладаете широкими возможностями по тому, что с этим самым несчастным игроком можно сделать.

Я не буду долго и нудно распространяться о том, какие у игроков есть характеристики и какая на что влияет. Здесь создатели игры немножко перестарались и выдали этих самых характеристик вагон и маленькую тележку. Честно скажу — такой выбор никому не нужен, и в этом завале очень скоро путаешься и напрочь теряетесь. Поэтому сразу упрощу задачу. 1-2 низких характеристики, как правило, ни на что не влияют. Игрок, у которого

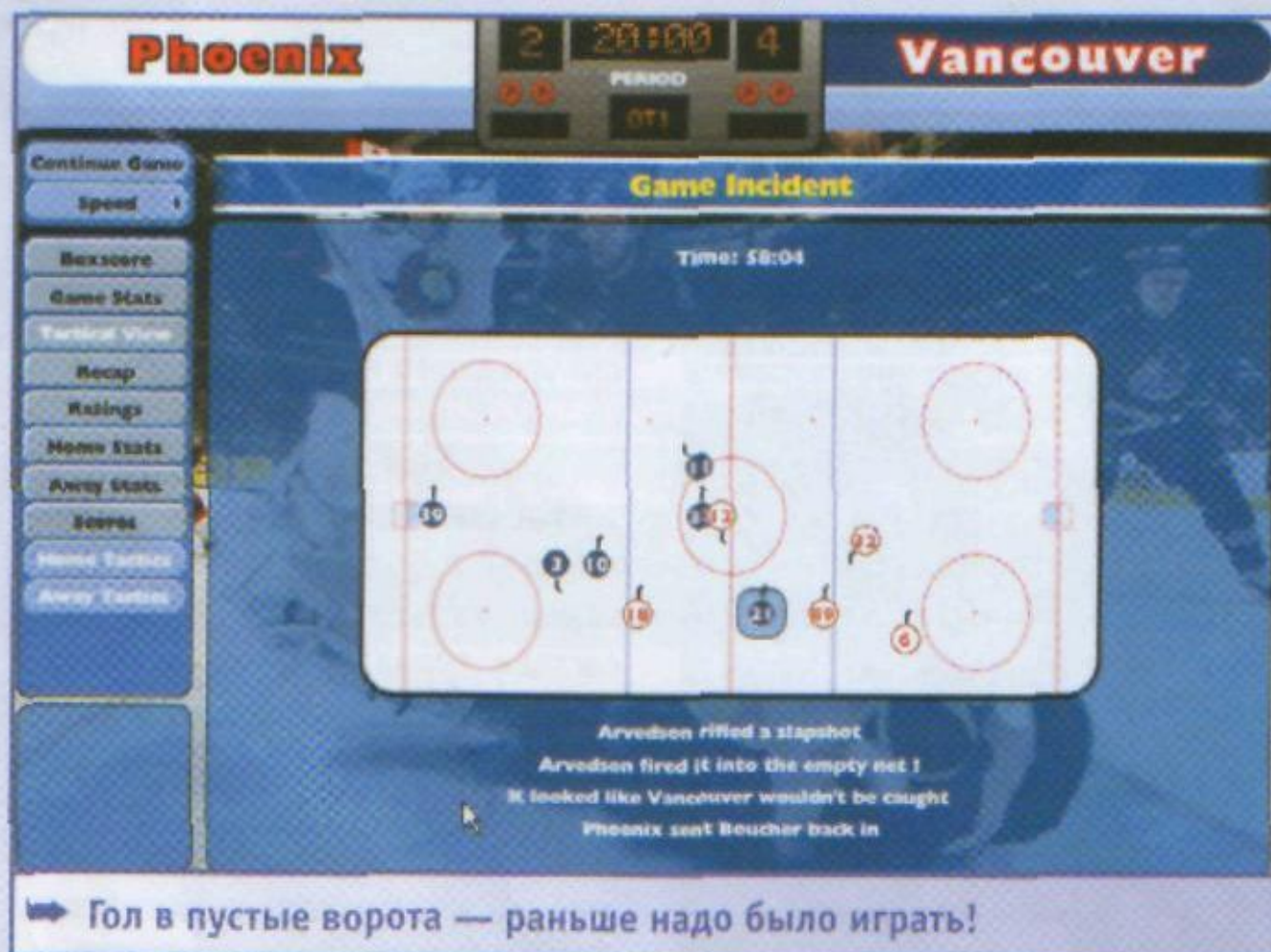


звезда, чей годовой заработок будет явно выше миллиона. В европейских командах попроще, и там игроком основного состава может стать хоккеист, у которого лишь одна характеристика достигла 10. По

стоянии здоровья, режиме тренировок и дисквалификациях. **Contract** — куда более интересный раздел, повествующий о текущей зарплате игрока, сроке окончания контракта, вероятных выплатах за особые успехи, роли в клубе. **Information** известит нас о том, кто же обладает правами на игрока в НХЛ и канадской лиге, а также о том, участвовал ли игрок в каком-либо драфте и каковы его достижения на этом поприще. Здесь же можно узнать о языках, которые знает игрок, и его самочувствии в команде. **History** — вся статистика конкретного игрока за все отыгранные им сезоны. **Game Log** — информация о последних отыгранных играх.

Отдельно стоит упомянуть о роли игрока в команде (в меню **Contract**). Игрок может быть ключевым (**key**), основным (**core**), обычным (**regular**), редко играющим (**fringe**), а также перспективным юниором (**hot prospect**) или просто одаренным (**decent young player**). Также можно поставить галочку, что клуб не нуждается в услугах игрока, если так оно и есть. Перспективным или одаренным юниором могут быть только игроки до 21 года, а далее вам нужно определиться, кем же они будут для команды. Для чего же все это нужно? Ну, во-первых, для тренера, который будет ставить игроков более высокого класса в лучшие тройки и пары и выделять им больше времени. А во-вторых — для самих игроков, которым осознание собственной значимости добавит настроения. На этой же страничке есть отношение к продаже игрока (от неприкасаемого до продажи первому, кто игроком заинтересуется).

А теперь — о том, как управлять игроками. Непосредственное воздействие идет через кнопку **Actions**. Итак, игрока можно отправить в фарм-клуб (**send to**) или вернуть обратно (**recall**). Но перед отправкой в фарм игрока, который успел хоть сколько-то пожить в основном клубе, его нужно поместить в список ожидающих (**place to**



средняя цифра по характеристикам будет равна 11-12, способен стать постоянным обитателем команды в НХЛ. При средней цифре 14-15 игрока можно считать одним из основных бойцов команды, а если некоторые характеристики достигают 20, то перед вами потенциальная

звезда, чей годовой заработок будет явно выше миллиона. В европейских командах попроще, и там игроком основного состава может стать хоккеист, у которого лишь одна характеристика достигла 10. По

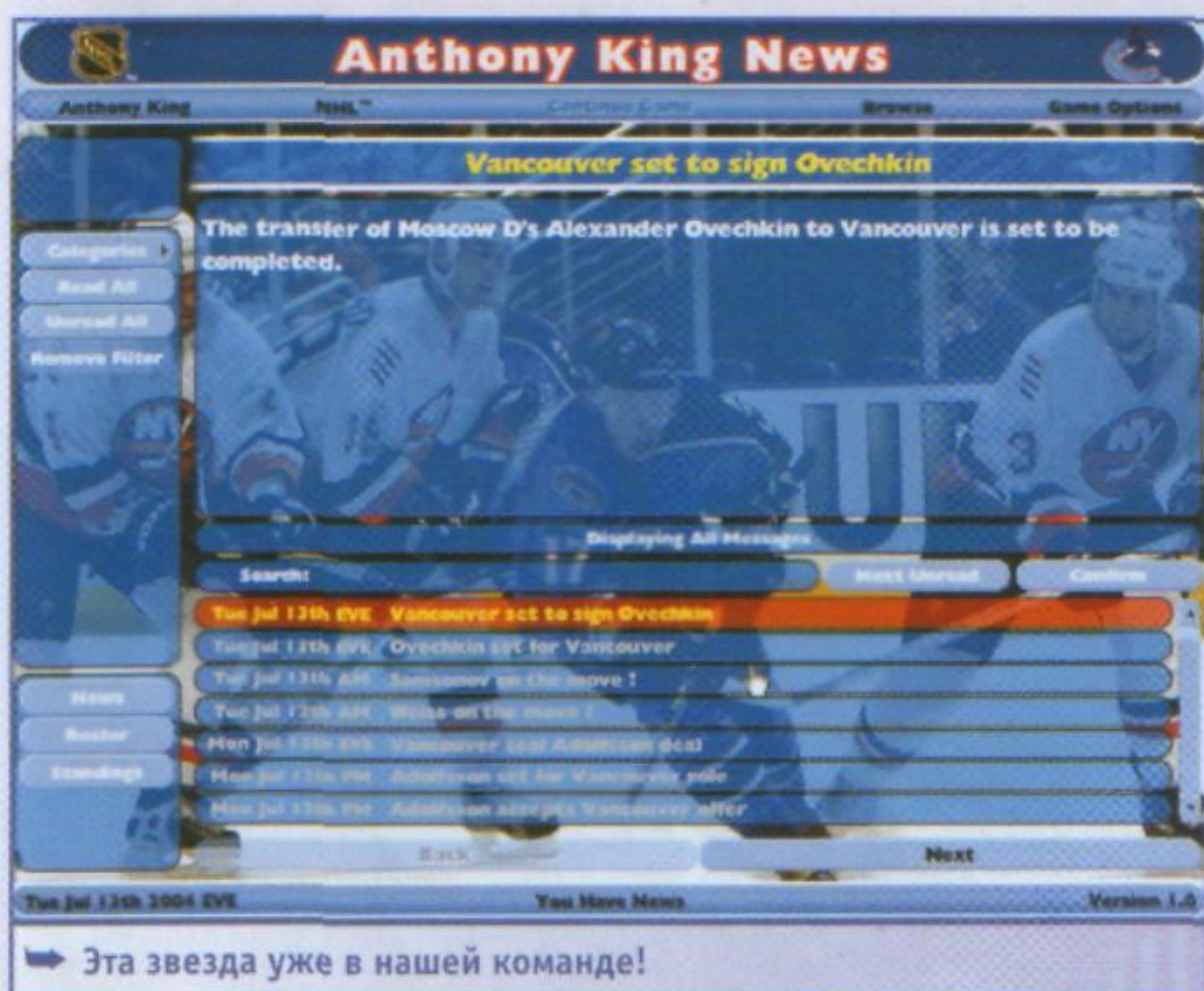
ходу сезона при соответствующих тренировках характеристики поднимаются (а бывает, и опускаются), однако нежелание разработчиков информировать менеджера о каких-либо изменениях только подчеркивает малую пользу от увлеченного штудирования точных числовых данных хоккеистов.

Также на основной странице игрока можно найти его антропометрические (читай "рост, вес и т.д.") данные, национальность, место рождения и сборную, к которой он на данный момент приписан. В нижнем правом углу расположены индикаторы оценки игры в последних 5 матчах (**form**), состояния духа (**morale**) и непосредственно текущей формы игрока (**condition**).

■ **ЭТО ИНТЕРЕСНО:** если вы думаете, что фраза "Сборная, к которой игрок приписан", — шутка, то посмотрите, за какие сборные выступают чехи, играющие в казанском клубе.



Отличный защитник. А ведь он еще продолжает расти!



waivers). При этом игрок несколько дней будет недоступен для покупки каким-либо клубом, зато после выхода из состояния ожидания может быть без лишних звуков "подписан" одним из малых (не НХЛ) клубов, если только игрок не провел в основном клубе не менее 30 дней или сыграл за него 10 игр. Тогда так просто увести вашего изгнанника не получится. Можно подписать новый контракт (**offer new contract**), если вы считаете, что игрок заслуживает лучшего, или изменить роль игрока (**set status**), если он способен на большее. Если игрок плохо играет или тренируется с ленькой, то можно наказать его (**discipline player**) штрафом или выговором. Только обязательно укажите, за что ему такая радость. Наконец, тех, кто бестолково проедает зарплату, можно просто выгнать (**release player**). Учтите, что при этом игроку выплачивается неустойка, которая обычно больше того, что нужно выплатить в оставшееся время пребывания в клубе. Также можно узнать о физическом и моральном состоянии игроков у тренера или психотерапевта. Можно еще сравнивать игроков, но какой в этом смысл, если показываются только антропометрические характеристики?

ОСОБЕННОСТИ НАЦИОНАЛЬНОЙ ТОРГОВЛИ

Главное в футбольных менеджерах — заработать побольше денег, дабы на эти деньги потом закупить кучу игроков, построить новый стадион, наконец, хотя бы выдать кому-нибудь в долг. Но это в футболе. В хоккее ценности совсем иные, деньгами здесь расплачиваются только редкие богачи. Для остальных же есть такие виды валюты, как игроки, права на игроков и выборы в драфте. Вот это — действительно

Recall to Vancouver
Send to Ants
Set Player Status
Offer New Contract
Discipline Player
Release Player
Add To Trade
Request Coach Report
Request Physio Report
Create Note
Compare Players

ценности, так ценности.

Если игроки — ценность, которая у всех на виду (ну, сложно ли посмотреть характеристики игрока и оценить сумму его контракта?), то с правами и выборами драфта несколько сложнее. Права на игрока — возможность для клуба заключить первостепенный контракт с игроком. То есть, обладая правами, можно в любой момент подписать контракт, в то время как конкуренты даже подступиться к вашему игроку не смогут. Зато игроки без правообладателя не имеют права на подписание контракта ни с одним профессиональным клубом. Хотя все действительно приличные игроки уже забиты, и на беспризорников не стоит обращать внимание. Но! Права на игроков длятся не вечно, а лишь в течение нескольких лет. Поэтому своевременно подписывайте контракты, чтобы не потерять потенциальных Марио Лемье.

Драфт в своем основном смысле — способ получения прав на игроков. Каждый год после окончания битв за Кубок Стенли клубы НХЛ начинают ожесточенно делить всех желающих попасть в этот суперчемпионат. Как правило, желающих стать мегазвездами гораздо больше тех, кто будет в итоге выбран. Да и не всем выбранным доведется стать звездами — большинство будет прозябать в фарм-клубах или вернуться на родину. Однако те, кто копируется в первых кругах драфта — потенциальные звезды, и будут разбираться на ура.

Всего в драфте 9 кругов. Причем первыми начинают выбирать самые худшие клубы чемпионата, а заканчивает круг обладатель Кубка. Правда, чтобы не было соблазна, специально плохо играя, собрать в течение нескольких лет всех суперзвезд в одну команду, последние 4 команды чемпионата могут стать обладателями первого



пики (возможности выбирать первыми в драфте), хотя шансов на это больше у выступивших хуже. Как все понимают, потенциальных звезд всего 3-4, так что на всех все равно не хватит. Итогом драфта становится обладание правами на тех или иных игроков.

Еще один драфт — "драфт отказа". При помощи него происходит обмен игроками различных команд. Происходит он перед основным драфтом и вы имеете право защитить 20 игроков из вашей команды. Также игроки до 21 года считаются молодыми и не могут быть выбраны другой командой на этом драфте. Остальные могут быть совершенно бесплатно захвачены любой другой командой. Впрочем, и вы можете делать то же самое, но, как правило, действительно хороших игроков здесь немного. Учтите, что, забирая игрока из другой команды, вы будете вынуждены снять защиту с одного из своих защищенных от драфта игроков. Хотя, конечно же, это правило действует в обе стороны, и кто-то, захватив ваших, отпустит своих. Но ведь их сначала нужно еще найти. В этом драфте 4 круга, но редкая команда участвует во всех 4 кругах.

Итак, после всего вышеперечисленного — пример. Допустим, вам понадобился защитник, и вы пригласили его в другую команду. Далее начинается процесс обмена (**Approach to Trade**). Теперь выбираем своих игроков и добавляем их в список продаж (**Add to Trade**). Тогда же добавляются права на игроков и пики драфта. Естественно, наиболее ценны первые драфтовые пики, но в процесс торга можно добавлять любые. Причем, в силу того, что драфтовыми пиками меняются легко и просто, у вас может быть несколько драфтовых пиков одного раунда (в обмен от разных команд), тогда придется выбирать тот, который вы конкретно хотите отдать. После этого вы предлагаете партнеру по сделке свой вариант. Он может подправить его, после чего в новостях вам предложат зави-

зировать обмен. Устраивает? Тогда соглашайтесь и ждите игрока. Учтите, что игрок переходит к вам с действующим контрактом, хотя можно тут же предложить новый.

Второй пример. Вы хотите подписать контракт с игроком, на которого есть права. Тогда это будет **Approach to Sign**. Предлагайте свои условия и забирайте игрока в команду (или оставляйте в фарм-клубе). Если игрок играет в европейских клубах (а не в низших лигах Северной Америки), то он будет в распоряжение вашей команды в одно из контрактных окон, а не рванет играть сразу после подписания. Европу не уважают настолько, что неустойки по контрактам игроков с европейскими клубами уплачиваются автоматически (о них даже и не спрашивают).

Как в Европе. В Европе игроками не меняются — их покупают и продают. Это как-то ближе к обычным менеджерам. В своем фарм-клубе подписать контракт можно с любым еще не подписанным игроком. В других клубах игроков можно покупать (**Approach to Buy**) или брать займы (**Approach to Loan**). В последнем случае вы, главным образом, определяете, какую часть зарплаты будете платить заемному хоккеисту.

Научились торговать? Тогда запомните главное правило, выполняющее которое прогореть невозможно — важно не сколько у вас хоккеистов, а укладываются ли они в лимит зарплаты. Если не укладываются — никакие победы не помогут вам возместить дефицит бюджета. А плохих менеджеров гонят из клубов взашей.

МАТЧ

Кнопка Continue Game нажата, вы еще раз подтвердили свое настойчивое желание играть и-таки перешли в режим матча. Разумеется, на матч можно не только смотреть. Можно им и управлять. Зато не смотреть матч нельзя — тут все по полной. Что немножко странно, учитывая тот момент, что некото-



рые предпочитают не отыгрывать матч, а смотреть его окончательный результат.

Все же перед матчем нужно назначить состав на игру. Проще всего сделать это при помощи (**clear roster/roster&lines**). При этом сначала будет "очищен" состав команды, а потом восстановлен по линиям. Однако можно вручную настроить и состав, и линии (**tactics**). Кроме троек нападающих и пар защитников (щелчок на номер игрока в списке — на место, которое ему предназначено по расписанию), можно определить точный план на игру, настроив в разделе **Team Orders** все, вплоть до точности ударов (качество или количество) и конкретных точек, в которые нужно попадать. Тут уж я не буду отнимать у вас свободу творчества и предложу найти оптимальную комбинацию самостоятельно.

Во время матча вам никто не мешает сменить состав или изменить конкретные сочетания игроков. Делать это можно только в игровых перерывах. Ход матча можно наблюдать сразу несколькими способами: как простой счет (**boxscore**), как статистику игры с количеством ударов, удалений и т.д. (**game stats**), как схематический показ игры на поле (**tactical view**), можно смотреть и точный отчет по всем событиям на поле (**recap**), рейтинги игроков (**ratings**), причем после игры самым успешным игрокам присваиваются звания игроков матча. В **stats** можно смотреть индивидуальную статистику игроков во время матча, в **tactics** — менять тактику по ходу матча, а в **scores** — следить сразу за всеми матчами, которые идут в это время.

■ **ЭТО ИНТЕРЕСНО:** гости всегда в белой форме, а по системе +/- команде, забившей гол в большинстве, плюсы не идут.

В ПОГОНЕ ЗА КУБКОВ СТЕНЛИ

Победы начинаются задолго до конца сезона, это процесс не сиюминутный. Поэтому и начнем с начала сезона.

■ **ЭТО ИНТЕРЕСНО:** быть тренером сборной очень нелегко. Сборные совершенно не сбалансированы за счет того, что лучшие игроки обязательно играют в НХЛ. Сильные игроки, вернувшиеся в Европу, в игре таковыми не считаются. Единственная сильная сборная — Швеция. Но и у нее нет шансов против Канады. Зато Россия лихо проигрывает кому угодно с крупным счетом. Обидно...

Сначала оценим то, что досталось нам в наследство от предыдущего менеджера. Пока просто посмотрев статистику и зарплаты игроков. Что, игроки слабоваты, а весь фонд зарплаты сжигают 2-3 звезды? Да, кому-то здесь явно переплачивают. Тогда по крайней мере одного потребителя из клуба надо выжить. Оптимально — обме-

нять его на нескольких средних по качеству, но куда более дешевых игроков. Хотя в преддверии драфта отказов сделать это будет сложно, потому как все ждут, что сейчас кто-то окажется незащищенным и усилит клуб совершенно бесплатно.

Приуныли? Нет, еще не время. Теперь оценим то, что нам досталось в фарм-клубе и в виде прав на игроков. Самое время попытаться прикрыть при их помощи еще пока слабые позиции. Тем более, что молодые игроки не подпадают под действие драфта отказов, а стоят всегда довольно недорого. К примеру, права на такую звезду, как Овечкин, обошлись мне в 2 первых и 1 второй пики драфта, игрока сборной Швеции (хоть и не самого сильного) и 300 тысяч деньгами. Зато сам контракт стоил всего-то 600 тысяч в год. Дешево? А вы не в курсе, что молодой игрок не имеет права сразу подписывать миллионные контракты, для первого контракта существует потолок.

Team Status

This player is a key player on the team
This player is a core player on the team
This player is a regular player on the team
This player is a fringe player on the team
This player is a hot prospect for the future
This player is a decent young player

И кем станет этот игрок?

После этого нас ждут несколько тренировочных игр, где вы сможете оценить, что же такого удалось набрать в свою команду и кто в ней основной игрок, а кто — незваный гость и подлежит немедленной продаже.

А вот и драфт отказов. Здесь мы решаем, кого же оставить в команде, а кого отдать на растерзание другим клубов. Тактика здесь следующая: в обмене хорошо идут молодые игроки, то есть игроков до 30 надо защищать, насколько это возможно. За игроков после 30 получить что-то в обмен почти нереально. То есть они чего-то стоят и зачастую играют куда лучше молодых. Но платить за них никто не хочет, потому что считается, что такие игроки могут завершить свою карьеру в любой момент. Отсюда вывод — если претен-

Drs	Inf	Name	Position	Born	Height	Weight	Nation
G		Dan Cloutier	G	4.22.76	183	82	CAN
Int		Johan Hedberg	G	5.5.73	180	83	SWE
G		Jean-Marc Pelletier	G	3.4.78	188	98	USA
Whit		Bryan Allen	LD	8.21.80	190	95	CAN
S		Sean Barrie	LD	10.4.84	185	92	CAN
S		Greg Belanger	LD	9.22.84	193	104	CAN
Int		Bryan Berard	LD/RD	3.5.77	187	98	USA
S		Marek Malik	LD	6.24.75	192	106	CZE
Int		Mattias Ohlund	LD	9.9.76	190	99	SWE
Int		Lubomir Visnovsky	LD/RD	11.8.76	175	78	SVK
S		Roman Vorobiev	LD	2.10.83	178	83	RUS
Int		Ed Jovanovski	RD/LD	6.26.76	187	95	CAN
Int		Sami Salo	RD	9.2.74	188	95	FIN
S		Brent Sopel	RD	1.7.77	185	102	CAN
S		Tyler Bouck	LW/RW	1.13.80	183	81	CAN
S		Markus Naslund	LW/RW	7.30.73	182	88	SWE

27 players on roster (no maximum limit)

20 players dressed (maximum 21)

Все в сборной — играть-то кто будет?

дент на место в составе играет отлично и оправдывает свои деньги, то защищаем его. Если же забивает голы время от времени, но при этом исправно требует деньги, на которые могли бы прожить аж пятеро игроков — на драфте такого защищать не стоит. С большой вероятностью его заберут (на халяву-то), а мы из-

бавимся от головной боли в связи с огромной брешью в ведомости о зарплатах. Очень высока вероятность, что один из 4, нанятых на освобожденные от него деньги, будет играть не хуже. Но

платить-то будем меньше.

Особенности контрактов новых игроков. Дело в том, что 23 человека команды — это хорошо, но обычно по ходу сезона 1-2 человека регулярно лежат в лазарете, поэтому приходится заменять их людьми из фарм-клуба. Отсюда — в фарме должно быть достойное количество сменщиков. Причем не 2 защитника, 2 нападающих и вратарь, а несколько больше. Потому что травм может быть довольно много и желательно бы игроков заменять если не равными по классу, то хотя бы не слишком уступающими игроками. Вывод — сила команды не в 2-3 звездах, а в силе самого слабого игрока. Лучше приобрести 3-4 человека на замену, чем 1 звезду, которая травмируется в первых же матчах и оставит огром-

ную дыру в составе.

Но как угадать, кем станет новый игрок? Новым Буре или вечным жителем фарм-клуба? Да и не надо угадывать. Если первый контракт игрока превышает 200 тысяч, то не стоит заключать долговременных контрактов, да еще и с повышением суммы с течением времени. Первый контракт — только на год. Почему? Потому что расторжение контракта с игроком стоит дороже, чем выплаты до конца контракта. Если игрок хорош — вы очень скоро сделаете ему новое предложение, на сей раз долговременное. Если нет — через год он станет свободным, как ветер в поле. Также старайтесь не подписывать контрактов на 2 года, так как соглашение на 3-4 года лучше тем, что на каждое подписание контракта требуются "призовые" одноразовые деньги. И не забудьте обо всем этом во время возобновления контрактов. То есть делать это нужно отнюдь не с каждым игроком.

Ранее по тексту это уже было написано, но все же постарайтесь не забыть назначить задания разведчикам/селекционерам. Хотя тогда сразу же готовьтесь к тому, что сообщения обо всех игроках, так или иначе попавшихся к ним на глаза, будут поступать тоннами. Но в этих тоннах попадаются и настоящие бриллианты.

При формировании тактики команды стоит учесть, какого же она направления придерживается. Если преобладают силовики — настраивайте игру на прессинг, жесткую игру на бортах. У игроков с технической направленностью вряд ли получатся такие фокусы, зато они совершенно замечательно будут обводить соперника.

Регулярный чемпионат в НХЛ — штука чрезвычайно длинная, поэтому старайтесь не обращать внимания на отдельные поражения. Также не стоит принимать близко к сердцу выезды в другую конференцию — для ваших хоккеистов это довольно мучительное турне, а совсем без поражений дистанцию из 82 матчей пройти невозможно. Однако все же пожелаю вам наименьшего количества поражений и первого места в общемировом рейтинге менеджеров!

Thu Aug 5th	Greg Wood	Toronto Mar.	to Barrie	Free
Thu Aug 5th	Ole Fjeld Larsen	Free Agent	to Star	Free
Wed Aug 4th	Petter Bart Hansen	Free Agent	to Star	Free
Wed Aug 4th	Johan Eklund	Free Agent	to Väsby IK	Free
Wed Aug 4th	Janne Santanen	Free Agent	to Espoo	Free
Wed Aug 4th	Christopher Haugen	Free Agent	to Star	Free
Wed Aug 4th	Adam Fitzpatrick	North Delta	to Seattle	Free
Wed Aug 4th	Mikael Kytmämaa	Free Agent	to Kuusamo	Free
Wed Aug 4th	Jesse Dyck	Lindsay	to Barrie	Free
Sun Aug 1st	Mario Hammerer	Free Agent	to Capitals	Free
Sun Aug 1st	Josh Anderson	Mustangs	to Nighthawks	Free
Sun Aug 1st	Christian Lie	Free Agent	to VIF	Free
Wed Aug 4th	Daniel Vatne	Free Agent	to Star	Free
Wed Aug 4th	Steve Bernier	Moncton	to San Jose	Free
Fue Aug 3rd	Danny Taylor	Quebec	to Phoenix	Free
Fue Aug 3rd	Alec Piss	Free Agent	to TJ Novy Jicin	Free
Fue Aug 3rd	Rich Preston	Free Agent	to NY Islanders	Free
Fue Aug 3rd	Samu Lammassaari	Free Agent	to Rauma	Free

Последние данные об обменах.



ФЕЛИКС МОРОЗОВСКИЙ, И. ДЕНИСЕНКО



Warcraft III: The Frozen Throne: Орда наступает!

Три поколения спустя Огненный Легион возвращается. Перед вами новая, эпохальная сага Warcraft.

ПРОЛОГ: СОН ГУЛ'ДОНА

В Красном мире Дрейнора великий колдун Гул'дон пытается отыскать загадочного духа. Тот был сильно запуган своим хозяином — демоном Килджаденом. Чтобы найти бестелесное создание, волшебник посылает мысли в виде снов в далекие Холмистые земли...

— Холмистые земли, где обитают духи смерти... — бормочет Гул'дон в полузабытьи. — Это было на том самом месте, где дух вступил в контакт со мной. Там, где я смог ощутить его силу.

— Волшебник Медив... — вещает в трансе чародей. — Его разум кажется безграничным, но его мысли проносятся так быстро, что очень сложно разобраться в них. Я хотел попросить совета у моего повелителя Килджадена, но он отвергает мои запросы. Я почувствовал, что он боится этого Медива. Могу ли я поддерживать контакт с тем, кто запугал моего собственного хозяина? — настаивают медиума сомнения.

— Я продолжу свое рискованное путешествие в Холмистые зем-

ли через несколько недель. К тому времени уляжется шумиха, вызванная моими вопросами, — наконец находит выход Гул'дон.

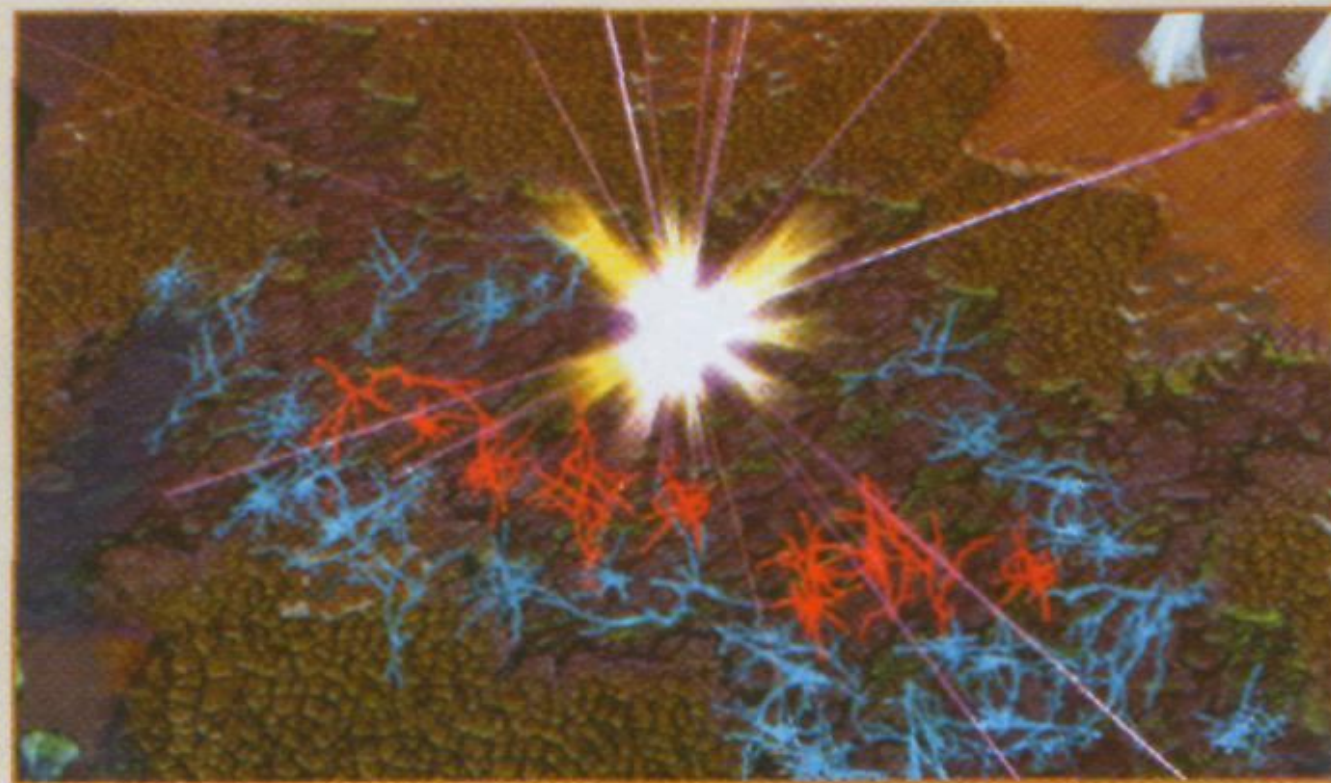
— Однажды ночью, через некоторое время, Медив явился ко мне во сне, — продолжает рассказ незадачливый медиум.

— Ты боишься меня, потому что не понял моих намерений, — проницательно отметил он. Наверное, неплохо разобрался в людской психологии. — Посмотри на мой мир, осознай свой страх — и он тут же исчезнет.

— Я обессилел и не смог воспротивиться тому, что последовало дальше, — виновато оправдывается

Гул'дон. — Я увидел бесплодные пустыни, темные болота, кишасшие жизнью, бескрайние луга с изумрудной травой, фермерские земли, приносящие богатый урожай, деревни с гордыми и сильными людьми. А затем... что-то... Быстрая картинка, оставившая неизгладимый след в моей душе. Бездонная глубина океана, темная и разрушенная, но все еще дышащая. До сих пор пульсирующая земной кровью, древней силой... Древней и ужасной...

— Я проснулся, — все еще содрогаясь от увиденного, продолжает рассказчик. — И сохранил в памяти знания обо всех снах, призванных стать реальностью. Медив



ЖАНР

RTS с элементами RPG

СОЗДАТЕЛИ

Blizzard

В РОССИИ

Медиа Групп

НА ЧТО ПОХОЖЕ

серия Warcraft

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

PIII-400 MHz, 128 MB, 8 MB video

(PIII-800 MHz, 256 MB, 32 MB video)

МУЛЬТИПЛЕЕР

Нет

КОЛИЧЕСТВО CD

один

НОВИЗНА

8/10

Рейтинг



Каждый народ имеет то правительство, которое его ...
Народная мудрость

показал мне чудеса своего мира, известные с тех времен, когда этот мир был нашим.

МИССИЯ 1: ПОЯВЛЕНИЕ ТРЕЩИНЫ

Проходила неделя за неделей, но от Медива не было слышно ни слова. И вдруг на Адском полуострове возникла странная трещина. Чувствуя, какой от нее исходит поток энергии, Гул'дон послал элитных стражников для охраны этого места.

— Я позвал тебя сюда, Ур'аман, потому что ты стоишь во главе отряда агентов Сумрачного консульства. И вы — единственные, кому я могу доверить выполнение важной миссии, — поделился своими мыслями Гул'дон. — Очень долго мы ждали возможности принести войну новому врагу. И, наконец, такой шанс оказался у нас в руках! — продолжал излагать планы полководец. — Однако сначала мы должны разгромить невежественные кланы, проложив себе, таким образом, боевой путь.

— Я понял, повелитель Гул'дон, — изрек Ур'аман Прожорливый. Но тут выяснилось, что не так все оптимистично. — Зачем же мы здесь, на Адском полуострове? Где путь к нашим врагам?

— В нашем мире больше не осталось противников, мой воин! Однако мы должны найти новые миры и завоевать их. Вот тогда мы получим долгожданный шанс. Слушай меня внимательно — и ты все поймешь.

— Сверхсильная магия образовала трещину между нашим миром и другим... — фонтанировал ценными сведениями Гул'дон. — Используя ее, мы сможем построить портал, который и приведет Орду в новое королевство. А с собой мы принесем войну в этот мир.

— Да, хозяин, — подал голос Ур'аман. — Я уже наметил ход миссии, в результате которой найду трещину и очищу подходы к ней.

— Хорошо, мой воин! Уничтожь любую разумную живность, которую найдешь. Беспощадно убивай орков, огров, да и вообще всех, кто встретится на твоём пути. Убедись в том, что никто, кроме нас, ничего не знает о трещине, — закончил свои наставления хозяин.

Задание: из приведенного выше очень содержательного разговора становится ясно, что нужно привести Ур'амана к трещине и очистить ее окрестности от любого разумного создания — но так, чтобы Ур'аман остался в живых.

Вот вы и дождались начала вашей миссии. Чтобы достойно отметить это событие, ведите свою армию на запад. Вскоре бугай донесет Ур'аману Прожорливому, что племя огров расположилось лагерем неподалеку от трещины. Безоговорочно следуя полученным инструкциям, вам необходимо направить свою армию в бой. Возможно, когда все обитатели лагеря окончат свое существование, у вас появится желание заполучить неплохие артефакты и сколько-нибудь опыта. Тогда идите на север от стоянки огров до упора, уничтожая все на своем пути. Закончив, возвращайтесь обратно и опять держите курс на запад.

Там вы встретите нескольких орков, ведущих мирную беседу с ограми.

— Я догадываюсь, о чем орки разговаривают с ограми, — проявит неожиданную проницательность Ур'аман. — Вероятно, все они

союзники. А исходя из их цветов и гербов, можно сделать вывод, что они принадлежат к клану "Смеющийся Череп".

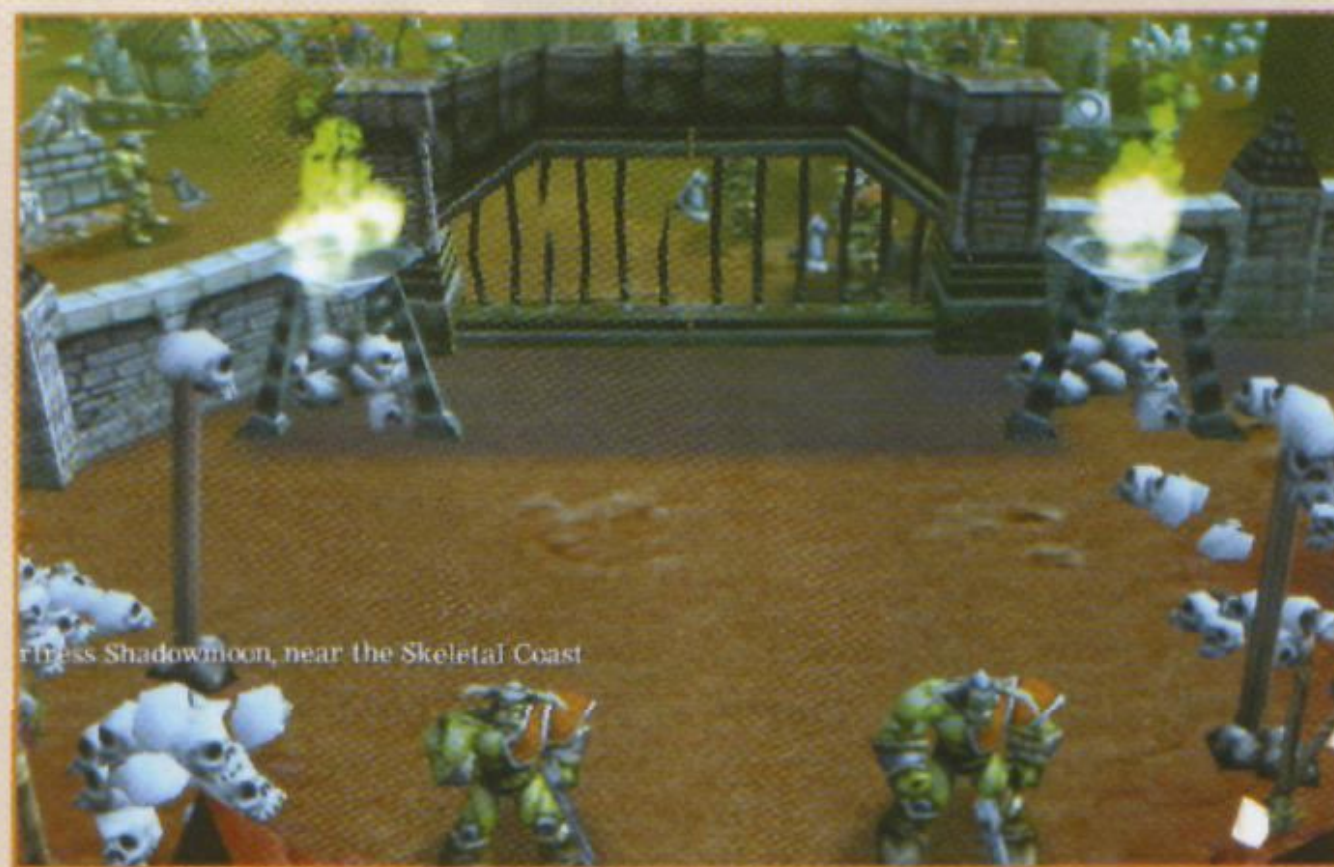
— Нет, это невозможно! — наивно поразился предводитель отряда. — По-моему, огр-маг Могор посылает этих орков обследовать трещину. Мы не можем этого допустить! Вперед, мои воины, сотрите с лица земли всех "Смеющихся Черепов".

После того, как доблестная армия под вашим управлением расправится со всеми недругами, во имя Гул'дона разрушьте до основания и их небольшой лагерь, расположенный к югу от места побоища. Когда вы осилите и это задание, не спешите уходить, лучше продвиньтесь на восток, казните королеву пауков и заберите припрятанный ею артефакт. Затем ваш путь лежит в северном направлении. Придерживайтесь его, пока не дойдете до развилки.

Если вы любите не просто пройти миссию, но и избавиться от всего живого на карте, то идите на север, сметая всех на своем пути, а затем вернитесь на юго-восток и отберите у монстров книгу. Как только удовлетворите свою потребность в чтении, шагните вдоль реки до спуска, а от него идите строго на север.

Если вас сильно потрепала армия противника, пройдите на запад от лагеря — вы найдете там источник жизни. Другой

шем марше восточного направления. А там выйдете на единственную дорогу — она и приведет к portalу. Возле него вашему взору откроется небольшая группа огров — с ними, конечно, предстоит разделаться. Избавившись от охранников, вы услышите напутственное слово Гул'дона: "Молодцы, мои воины! Теперь трещина наша! Давайте начнем конструировать портал, который выведет нас к новым врагам и новым победам!". Под голос любимого вождя вы плавно закончите эту миссию.



ИНТЕРЛЮДИЯ: ПОДГОТОВКА К ВОЙНЕ

Прошло несколько месяцев с момента появления трещины на Адском полуострове. На ее месте на-



Портал наш!

путь к нему — от спуска по воде. Подлечив верных бойцов, придерживайтесь в дальней-

чато строительство портала.

— Приветствую, повелитель Гул'дон! Я вижу, ты привел с собой повелителя Хогалла... — сверкнул наблюдательностью некий колдун.

— И тебе доброе утро, темный волшебник! Как там продвигается строительство портала? — поинтересовался Гул'дон.

— Все проходит хорошо, хозяин! Первопроходцы, посетившие иной мир и вернувшиеся обратно, я полагаю, немного повредились рассудком от увиденного там, — излагал "хорошие" новости вестник. — Эти неудачники не отговаривали нас, и следующие вылазки подтвердили, что новый мир схож с тем, который вырисовался в нашем вооб-

ражении. Наконец-то мы имеем возможность захватить трещину с помощью уже готового портала. Уже пора покинуть Дрейнор!

— Прекрасно! — принял участие в разговоре Хогалл, огр-маг. — Теперь клан Сумеречного Молота принесет святое забвение на земли нового мира.

— Наберись терпения, мой ученик! — урезонил зарвавшегося мага Гул'дон. — Сначала мы должны призвать под свое знамя достойные кланы — и только потом можем открыть наступление на новый мир.

— Да, хозяин! — тут же поправился Хогалл. — Наш клан развер-

нет атаку тогда, когда прикажет Сумрачное консульство.

— Повелитель Гул'дон, упомянутая выше инстанция желает знать, какие кланы могут считаться достойными, — подкинул задачку полководец.

— Да, конечно, — задумчиво произнес учитель. — Я только что окончательно решил, какие кланы принесут нам пользу, а какие должны будут остаться в Дрейноре.

— Несомненно, клан Сумеречного Молота занимает место среди полезных нам кланов, — вступился за своих собратьев Хогалл.

— Конечно, — пришлось признать Гул'дону. — Верность твоего клана отмечена обеими сторонами, как Сумрачным консульством, так и... ммм...демоническим правительством. Но что касается остальных кланов... Во-первых, я не хочу, чтобы в нашей затее принимали участие Темнолунные.

— Только некоторые полководцы и шаманы этого клана, такие, как Зулухед и Некрос, могут быть полезны для нас. Остальные семейства доказали свою верность Нерзулу.

— Но теперь перед нами встает другая проблема, — продолжал волшебник. — Клан Лордов Грома наверняка имеет свои личные планы. Я бы позволил некоторым наблюдателям оттуда последовать за нами в новый мир, потому что они доказали свою преданность Сумрачному консульству. Однако сам клан должен остаться тут.

— Пожиратели Костей — хорошие воины, но, на мой вкус, они





➔ Орки тоже любят посиделки у костра.

слишком дикие и слишком увлекаются магией. Я бы их оставил... Клан Пылающего Клинка должен пойти с нами, поскольку в его представителях сильна кровь Маннорота.

— Они тоже излишне дикие, но зато ими легче манипулировать, — разъярял он психологические тонкости управления коллективом.

— Мы должны доверять чести клана Кровавого Ущелья. Кроме того, их лидер Килрог в качестве выдающегося воина очень понадобится нам в бою. То, чего я никак не могу позволить — это появления в наших рядах хотя бы одного ничтожества из клана Смеющийся Череп. У них явно есть свои планы, а допустить этого мы не можем.

— Следующие, кого мы должны обсудить: элитные войска Железного Кулака из Коргата и клан Карающей Руки.

— Они, конечно, могут нам очень пригодиться, но меня смущает их чрезмерная близость к Нерзулу... Нет, пожалуй, они нам тоже не подойдут, — заключил колдун. И сразу перешел к обсуждению следующих претендентов. — То же самое можно сказать и о Громе Дьявольском Крике и его клане Боевой Песни. Они прекрасные воины, в их жилах течет кровь Маннорота, но Нерзул все время наблюдает за ними, не выпуская из поля зрения. Я опасаясь, что они придут в новый мир в качестве его агентов. Так что этот клан отпадает.

— А что вы скажете насчет Ледяных Волков? — спросил младший волшебник.

— Я думаю, наступил подходящий момент для того, чтобы заключить сделку с Дюротаном и его магическим кланом. Они очень беспокоят Сумрачное консульство и вследствие этого будут расформированы. Поэтому, когда наступит нужное время, они почувствуют силу нашей ярости.

— Итак, решено, — подвел итог полководец. — Клан Кровавого Ущелья, Сумеречного Молота и Пылающего Клинка, а также избранные воины из рода Лордов Грома и Темнолунных будут нашими союзниками при завоевании неизведанного мира.

— Да, — с наслаждением изрек Гул'дон. — И скоро все эти воины

под предводительством Сумрачного консульства принесут хаос и забвение в мир, находящийся по ту сторону портала. Так начнем же вторжение!

МИССИЯ 2: ВТОРЖЕНИЕ В АЗЕРОТ

Кланы орков объединились — и вот уже совместные силы полностью готовы к пересечению грани миров. Для начала, однако, маленькая группа первопроходцев была отправлена вперед, в качестве вестников "Наступления орды".

— Час настал, мои воины! — возвестил волшебник Гул'дон. — Наконец-то путь подготовлен. Я выбрал тебя, Ур'аман, и этих шестерых бойцов для того, чтобы вы возвести о приходе орды. Вы будете первой военной частью орды в новом королевстве. Ваша первоочередная задача: найти хорошее место для размещения аванпоста. Попробуйте также выяснить, какая раса занимает главенствующее положение. Уничтожайте любое легкое сопротивление, которое встретите на своем пути.

— За мной, воины! — встал во главе боевого отряда Ур'аман Прожорливый. — Мы должны принести разруху в эти земли.

— За орду!!! — издал боевой клич один из бугаев.

— Так вот, значит, как выглядит новый мир, — ошарашено оглядывался по сторонам Ур'аман, вывалившись из портала. — Он кажется таким... зеленым.

Задание: чтобы начать вторжение, орде необходимо



обосноваться на новых землях. Для этого найдите и отбейте золотую шахту. В процессе боевых действий Ур'аман должен выжить.

Итак, с помощью построенного портала вы оказались в новом мире. Идите на запад от врат, потому что там вас настигнет неожиданная встреча. Вашим глазам предстанет идиллическая картинка: несколько огров мирно отдыхают возле горящего костра. Однако это воплощение тихого, домашнего уюта, почему-то не произведет должного впечатления на Ур'амана.

— Еще огры? — в ярости воскликнет он. — Эти негодники успели пройти сквозь трещину до того, как мы смогли отыскать их. В таком случае я полагаю, что они не единственные представители этого племени, которых мы встретим здесь. Огры должны быть уничтожены! Но теперь мне ясно, что они — не единственные живые существа в этом мире. Я думаю, мы найдем еще множество различной живности, но только один ее род будет доминировать. Мы должны досконально изучить их происхождение. Узнав все их секреты, мы уничтожим все!

Расправившись с небольшой группой огров, двигайтесь дальше по дороге. Кстати, вас подстерегают три дополнительных задания: найти и уничтожить лагерь огров, гноллов и кобольдов. В конце этого отрезка пути Ур'аману покажется, что он что-то нашел, поэтому армии придется временно остаться сзади так, чтобы их не было видно.

— Этот путь, пролегающий под нами, не естественный, — поделится своими соображениями предводитель. — Это один из видов дороги. Следуя по ней, мы, пожалуй, обнаружим кое-что интересное.

— Что они тут делают? — голосом, не предвещающим ничего хорошего, осведомится возникший на пути разбойничий атаман. — Эти существа не похожи ни на каких из тех, что я видел раньше. Они кажутся разумными, и носят оружие. — продолжал он разговор сам с собой. — Наверно, у них есть, что укрывать. Но кто знает, не обернется ли это гибелью для нас? Нужно рассмотреть их поближе...

— Шевелитесь, ребята! — прикрикнул он на своих разбойников. — Взять их!

— Это засада, животное! — просветил он Ур'амана. — Замри, и мы сохраним тебе жизнь!

— Что? — недоуменно переспросил предводитель отряда орды. — Кто вы такие, создания?

— Никогда раньше не видел людей? Это мы тут устанавливаем порядки и задаем вопросы!

— Не зли меня, мелкий человечек! — предупредил Ур'аман. — Вы кажетесь мне очень слабой расой, а также очень глупой.

— Что? Ты, проклятая тварь! Я хотел оставить тебя в живых, но теперь передумал. Убить его, парни!



➔ Всех убью, один останусь...

Через небольшой промежуток времени вы услышите изумленный возглас бандитского атамана — он известит вас о том, что все его люди мертвы.

— Кого же ты теперь назовешь слабым, маленький человечек? — ехидно интересуется победитель. — Если твоя раса доминирует в этом мире, ты будешь проклят!

— Пожалуйста, не убивай меня! — трусливо взмолился бывший атаман.

— Отвечай мне, человек! Куда я попаду, если буду идти по этой дороге?

— Там на севере расположены три поселения. Мы с моими напарниками планировали атаковать их.

— Тогда, я думаю, мы должны разрушить их, и чем скорее, тем лучше! — принял решение Ур'аман.

— Как? Мы?! Конечно, все, что ты пожелаешь, — напрасно обрадовался последний разбойник.

— Нет, человек! Не ты и я! Я говорил об орде, — отобрал у пленника последнюю надежду полководец. — Ты же уже ничего не сможешь сделать! За мной, воины! Удача на нашей стороне!

Сопровождаемые таким напутствием, идите по дороге в северо-западном направлении, где встретите указанные три поселения людей. Уничтожив всех их обитателей, спокойно прочешите юго-западную часть карты. Спуститесь на юг, где вашему взору предстанут кобольды, охраняющие вход в пещеру.



— Эти существа, похожие на крыс, наверное, собираются в пещере, — поделился предводитель. — Теперь я понял, почему они держат в руках свечи. Они должны быть подземными обитателями.

Убив их, отправляйтесь на юг и придерживайтесь этого направления до тех пор, пока не достигнете угла. Там вас поджидают еще несколько кобольдов с неплохими артефактами. На востоке от этого места находится лагерь гноллов (по словам любящего все сравнивать Ур'амана, они похожи на собак).

Найдите его, уничтожьте всех обитателей и разрушите строения. Справившись с этим делом, возвращайтесь к третьему поселению. Миновав его, держите путь на северо-восток, где располагается лагерь огров. Разрушив его, следуйте в восточном направлении, стараясь никуда не сворачивать. Доберитесь до подъема, миновав который, сворачивайте на юг. Там вы и найдете цель вашего путешествия: долгожданную золотую шахту.

— Почему они копаются там так долго? — начал раздражаться уставший от долгого пути Ур'аман Прожорливый. — Наш посыльный уже должен был вернуться в Дрейнор!

— Ты должен запастись терпением, мой избранный воин! — отечески успокаивал его Гул'дон. — Наши рабочие вот-вот придут.

— Повелитель Гул'дон! — восхищенно воскликнул предводитель. — Я и не ожидал, что вы окажетесь одним из тех, кто привезет нам рабочих!

— Я хотел увидеть этот мир своими глазами, Ур'аман! — пояснил свое присутствие владыка. — Кроме того, я жажду своей доли крови! Что вам удалось выяснить насчет здешних обитателей?

— Тут распространено множество сортов разных созданий, хозяин! Однако главенствующий род носит имя "люди". Они — розовокожие слабаки, но их кровь недурна на вкус.

— Тогда они не смогут бросить достойный вызов орде. Однако эти земли полны ресурсов. Захват нового королевства для нас

явил дальновидность предводитель воинства орды.

— Мы приведем на эти земли избранные кланы и сделаем этот регион крепостью для наших людей в новом мире. Мы пошлем скаутов, и они раскроют все вражеские слабости и секреты. И через некоторое время этот мир целиком будет в наших руках.

Обладая такими познаниями о дальнейших планах, вы закончите вторую миссию.

ИНТЕРЛЮДИЯ: ТЕНЬ ПРИБЛИЖАЮЩЕЙСЯ ВОЙНЫ

Прошло несколько месяцев... Легионы орды все еще готовятся к массовому захвату нового королевства. Однако нападения на людские деревни пока что дают все, что им необходимо — например, полезные источники информации.

— Мы захватили множество людей, Ур'аман! Что тебе удалось выяснить у них? — приступил к допросу чародей.

— Нами разведано много нового в этой области, хозяин! — отвечал подчиненный. — Они похожи на нас во многих вещах. Резкий и точный удар по голове приводит их к смерти. Недостаток пищи

очень...желателен, — заключил Гул'дон. — Я хочу знать больше об этих людях. Кроме того, я планирую провести с ними некоторые эксперименты в области некромантии.

— Да, хозяин! — покорно согласился Ур'аман.

— Наши рабочие уже здесь! Да-



➔ Строительство идет полным ходом.

вайте начнем строительство базы, — подвел итог в беседе колдун. — Как только наш аванпост будет готов, мы отправимся на поиски людей, обитающих неподалеку в этой области. Мне и самому хочется посмотреть на этих "розовокожих слабаков".

Однако не все так быстро. Перед тем, как отправляться на поиски людей, следует отстроить дом вождя и две казармы. Натренируйте в них множество бугаев и с мощным войском идите на северо-восток карты. Там вы найдете место обитания людей — их, конечно, следует уничтожить. И послушайтесь совета: никуда не уходите с базы, так как на нее все время будут нападать.

— Ты добился большого успеха, мой воин! И за это я хорошо тебя награжу, — пообещал Гул'дон.

— Спасибо, хозяин! Но что же мы будем делать дальше? — про-

ведет к истощению. Боль воздействует на них... и мы используем ее способ получения информации.

— Это королевство называется Азерот. Оно состоит из нескольких городов, поселений, ферм и деревень, — излагал он. — Мы многое знаем о большинстве регионов. Основные силы сосредоточены в крепости под названием Грозовой ветер, он находится на северо-востоке в нескольких милях отсюда.

— Хорошо... Знаете ли вы что-нибудь об их магии и привычках? — задавал все новые вопросы Гул'дон.

— Не очень много. Они поклоняются некоей силе, именуемой "Светом". Говорят, что их жрецы обладают умением исцелять и возвращать силы людям. Также они рассказывают о могущественных фокусниках, умеющих подчинять себе стихии. Однако мы не смогли найти ни одного представителя этих магических каст.

— Хорошо. Мы все же должны найти этих людей. Сумрачное консульство требует, чтобы мы открыли истоки их силы. Я посоветую орде быть на стороже. Нам необходимо как можно больше узнать о могуществе и средствах защиты людей перед тем, как начинать настоящую атаку, — провозгласил маг.

— Я не думаю, что это возможно, повелитель! — поделился своими сомнениями Ур'аман Прожорливый.

— Что ты имеешь в виду?

— После долгих месяцев приговора Хогалл и Киллрог, лидеры Сумеречного Молота и Кровавого Ущелья, потеряли терпение, хозяин! Теперь они планируют провести мощную атаку крепости Грозовой ветер, — сообщил нерадостные новости полководец.

— Эти глупые животные! Я позволял им сражаться столько, сколько они захотят. До тех пор, пока они не попытались разрушить мои планы по изучению волшебных секретов людей, я не обращал на них внимания, — выплескивал накопившуюся злобу Гул'дон. — А что скажешь ты, Ур'аман? Что ты теперь планируешь делать?

— Я буду ждать твоих распоряжений, повелитель! — ловко ушел от ответственности Прожорливый. — Я узнал, что человеческие женщины очень хрупкие и привлекательные. Теперь я использую некоторых из них для удовлетворения своих личных желаний.

— Да, я слышал о твоих похотливых делишках. Но хочу попросить тебя кое о чем: не убивай девушек после того, как закончишь с ними. Я хочу изучить их способность рождать потомков-полуорков.

— Хорошо, хозяин! Теперь, глядя на это милое времяпрепровождение под другим углом зрения, я думаю, что они станут моей очередной игрушкой, — довольно рассмеялся соблазнитель.

— Прекрасно, мой слуга! Теперь у меня есть много дел, но скоро ты мне понадобишься, — отпустил его волшебник.

— Да, хозяин! А пока я пойду улаживать себя!

— Эти глупые вожди! Если Хогалл и Киллрог потерпят неудачу при атаке человеческой крепости, я напугаю орду тем, что в лице людей мы здесь встретили мощное сопротивление, — продолжил разговор сам с собой Гул'дон.

— Почему ты так сильно боишься этих "людей", колдун? — раздался неожиданный и громкий вопрос Маннорота.

— Что? Кто? — испуганно вскрикнул маг. И тут бесплотный голос обрел тело и предстал перед Гул'доном во всем своем блеске.

— Маннорот! Что ты делаешь здесь? Чего хочет легион?

— Он хочет узнать, чем занимаются наши маленькие агенты! Вы



уже начали эту пустячную войну с человеческим племенем?

— Пока еще нет. Конечно, мы атаковали несколько их поселений, но главные лидеры все еще не знают о нашем существовании.

— У легиона есть планы на этот мир, колдун! Твоя победа над людьми и остальными расами, населяющими эти земли, нам очень пригодится. Как ты думаешь, ты сможешь выиграть?

— Я полагаю, что — да. Каждый день через портал прибывают все новые войска. Наша армия, разбросанная повсюду, только и ждет начала сражения, — заверил его маг. — Ты думаешь, что бесчисленным врагам этого хватит?

— Нет... Только что на предводителей двух кланов что-то нашло, и они решили разрушить мои планы. Они не хотят ждать подходящего момента для начала атаки, поэтому я думаю взять руководство кланами в свои руки. Тогда мои планы пойдут так, как и положено.

— И как ты планируешь это сделать?

— Я хорошо все обдумал. Я приведу в этот мир нескольких бойцов из числа Темнолунных и Лордов Грома. Объединив их под знаменами сильного, но глупого орка, я смогу легко их контролировать.

— Интересно... Ты еще раз подтвердил свою невероятную изобретательность. Однако, кто же этот сильный и глупый орк?

— Его зовут Чернорукий, по прозвищу Уничтожитель.

— Прекрасный выбор, чародей! — одобрил Маннорот.

— Теперь моя очередь задавать вопросы! Почему легион собственноручно не начнет захват, если вас так интересует эти земли? Почему Килджаден не присутствует здесь с самого начала? Неужели вы, могущественные демоны, боитесь этого Медива?

— Мы не боимся никого, чародей! — прогремел возмущенный демон. — Закрой рот и не суй нос не в свое дело! Делай только то, что должен делать... Мы позаботимся о Медиве, когда придет время, — возвестил на прощание Маннорот и исчез.

— Ты боишься Медива, я знаю... — злорадно прошипел Гул'дон. — Глупый Маннорот! Когда придет время, легион будет бояться и меня тоже!

— Что ж, некоторые вероломные муравьи жаждут власти! — продолжил свои психологические изыскания Медив, тайно слушавший все разговоры. — Легион или его низший чароплет Гул'дон могут полагать, что они сейчас контролируют свою судьбу. Когда настанет мое время, они узнают, какова их настоящая судьба и цели...

МИССИЯ 3: ЗАХВАТ ГОРЫ ЧЕРНЫХ КАМНЕЙ

Прошло шесть дней. Действие разворачивается на Болотах Скорби, расположенных возле места нахождения портала.



➔ Один, совсем один.

— Почему я здесь? Что это за ощущение спешки, охватившее меня? Наверно, я схожу с ума, — испугался за свой рассудок Уничтожитель, появившись в неожиданном для него месте.

— Нет, Чернорукий! — успокоил его Гул'дон. — Ты здесь, потому что твой бессознательный ум откликнулся на мои астральные призывы. Я хочу кое-что предложить тебе. Что-то такое, от чего ты не сможешь отказаться.

— Что? Кто ты такой? Как у тебя получается говорить с моим мозгом? — выплескивал из себя новые порции вопросов воин.

— Я совсем рядом, Чернорукий! Приди ко мне, и тебе все станет ясно!

— Кто ты такой, колдун? Говори быстрее, потому что мое терпение на исходе, — пройдя требуемое расстояние, не перестал удивляться Уничтожитель.

— Меня зовут чародей Гул'дон. Я наблюдал за тобой, Чернорукий!



Ты упрямый и своевольный, и за счет этих качеств станешь прекрасным предводителем для орков. Я хочу предложить тебе власть. И я знаю, что ты давно ее желаешь.

— Это слишком маленькое вознаграждение за то, чего ты хочешь от меня, волшебник!

— Ты будешь стоять во главе своего собственного клана, — давал все новые обещания колдун. — Я обещаю тебе командование над собственным кланом, а плюс к этому — еще и ни с чем не сравнимый престиж и власть среди орды. Выслушай меня, и ты поймешь, сколько пользы сможет все это принести тебе.

Однако, я не смогу быть настолько способным лидером, как ты, — подлил немножко лести хитроумный чародей.

— Я понял... И как же называется то место, которое я должен захватить?

— Люди называют его горой Черных Камней!

Прошло семь дней — и вот события переносят нас к подножию вышеупомянутой горы.

— Привет, Ур'аман! Что-то среди всех орков я не отличил тебя, как "великого воина". Кстати, Гул'дон приказал тебе защищать меня! Какая ирония судьбы! — издевался полный важности Уничтожитель.

— Мое самое большое желание, Чернорукий, — убить тебя. Но повелитель Гул'дон приказал не спускать с тебя глаз, и я вынужден подчиниться. Но не зли меня, иначе тебе не выбраться живым из этого места.

— Я больше не буду намеренно задевать тебя, Ур'аман! — Уничтожитель сделал вид, что испугался. — В прошлом у нас были разногласия, но теперь мы вместе творим историю. Но не забывай: в конце концов, я избран, чтобы повелевать, а ты — чтобы прислуживать!

Задание: захват горы Черных Камней поднимет престиж захватчика. Однако, чтобы утвердить свою победу, Чернорукий должен водрузить флаг на самую высокую вершину из цепи Черных Камней. При проведении операции позаботьтесь о сохранении жизни Чернорукого и Ур'амана.

■ **ЭТО ИНТЕРЕСНО:** очень эффективно колдовать на ваших героев Ярость.

Чтобы победно завершить эту миссию, постарайтесь никогда не сворачивать с описанного ниже пути. Сейчас вам необходимо двигаться на восток, пока не достигнете пещеры, находящейся под охраной кобольдов. От нее придерживайтесь южного направления, обходя холм с западной стороны. После этого, преодолев подъем, вы увидите драконов.

— За легион! — воскликнет Чернорукий при виде них. — Как называются эти дьявольские существа?



➔ Драконы очень опасные противники — советую не драться сразу с несколькими.

— А почему, ты думал, все так боятся Черных Камней? — насмешливо ответил Ур'аман. — Пленники рассказывали мне об этих древних созданиях, которые могут изрыгать огонь. Они называются драконами. За неизмеримую силу некоторые считают их богами!

— Гул'дон ничего не рассказывал мне об этих чудовищах, но это не имеет значения. Если они встали на моем пути, они должны быть уничтожены!

Каждый знает, что избавляться от драконов очень просто: ловите их в сеть и убивайте. Ваш путь поворачивает на восток и опять приводит к подъему. Если, взобравшись на него, вы пройдете к краю карты, придерживаясь восточного направления, то увидите поселение морлоков. Сравнив его с землей, ваши герои станут счастливыми обладателями сапог-скороходов и камня маны. После того, как овладеете этими полезными артефактами, возвращайтесь назад и двигайтесь на северо-восток, где вам повстречаются дерущиеся орки.

— Что это такое? — возмущенный голос принадлежит Чернорукому. — Я думал, что мы единственные орки, находящиеся на Черных Камнях.

— Ты дурак, Чернорукий! Это Гул'дон послал их!

— Но если у вас есть другие герои, зачем вам понадобился я? — опять настигли сомнения Уничтожителя.

— Сумрачное консульство продумывает все наперед в любой ситуации! Ты думаешь, что остальные кланы согласились бы признать тебя захватчиком Черных Камней, если бы сами не потерпели в этом неудачу?

— Я ничего не понимаю...

— Так ты даже глупее меня, Чернорукий! Гул'дон убедил кланы Кровавого Ущелья и Сумеречного Молота послать бойцов для захвата скалы Черных Камней. Но при этом Сумрачное консульство не желает победы ни одного из них. Поэтому мы сговорились, и не дадим им овладеть горной цепью. В результате, у нас есть несколько предводите-

лей кланов, потерпевших здесь поражения. Если ты их спасешь, то станешь великим героем для орды.

— Хитрый план! — наконец-то дошло до Уничтожителя. — Сумрачному консульству легко удастся манипулировать всеми. Во имя славы и власти я позволю им диктовать мне свою волю. Так давайте же приступим к спасению лидеров кланов!

Расправившись со всеми драчунами, продвигайтесь на северо-запад, завершив этот отрезок пути возле пещеры, находящейся под присмотром кобольдов. Затем спуститесь с холма и пройдите на юг, где вам предстоит отвоевать источник жизни. Захватив его, подлечите все свои войска, и найдите марш на север. Двигайтесь в этом направлении до первого подъема, а затем держите курс на запад. Там вам представится возможность отбить своих колдунов. Осуществив это, вернитесь к подъему, спуститесь, и двигайтесь от него на север. В конце пути вы наткнетесь на логово драконов.

— Так вот вы какие, маленькие существа, убившие наших братьев и сыновей! — обратила внимание на ваше войско мать драконов. — Уходите отсюда, зеленошкурные демоны, или вам не останется в живых!

— Мы никуда не уйдем, тварь! — несколько не испугался угроз Уничтожителя. — Мы уже убили нескольких из вас и не намерены останавливаться. Никто не остался живым из тех, кто стоял на моем пути. Приготовься к смерти!

— Тогда у нас не остается выбора, кроме как убить вас и сожрать ваши трупы!

Завершив победой и этот бой, отправляйтесь по дороге на запад, которая приведет вас прямо к горе.

— Я сделал это! — слышится ликующий возглас Чернорукого. — Я добился успеха там, где остальные потерпели поражение! Я захватил хребет Черных Камней и доказал сам себе свою состоятельность!

— Прими мои поздравления! — отозвался Ур'аман. — Теперь все



➔ Гора наша!!

кланы признают тебя, а орда примет, как героя. Если хочешь, можешь отпраздновать рождение твоего собственного клана.

— Да! Слушайте меня, воины! Сейчас начинается наша совместная судьба. Сегодня день рождения клана Черного Камня! — таким поэтическим названием наградил Уничтожитель своих подопечных, завершив данную миссию.

МИССИЯ 4: ПОСЛЕДНИЙ БОЙ СНЕЖНЫХ ВОЛКОВ

Прошло 15 дней, и вот мы границы Болот Скорби.

— Хозяин! Наконец-то я нашел тебя! Что ты тут делаешь? — радостно воскликнул Ур'аман.

— Я только что рассматривал маленьких трогательных существ, населяющих этот мир, Ур'аман! Какие новости ты мне принес?

— Клан Кровавого Ущелья и Сумеречного Молота отправляются этой ночью к крепости Грозовой ветер. Как ты и приказывал, я и несколько сотрудников Сумрачного консульства пойдут с ними, чтобы наблюдать за ходом сражения, — отпартовал полководец.

— Хорошо, — похвалил волшебник. — Даже если, как я надеюсь, они одержат победу над людьми, боюсь, эта битва окажется не настолько полезной, как полагают Хогалл и Киллрог. А что слышно о клане Пылающего Клинка?

— Большинство их останется охранять портал, повелитель, но остальные тоже примут участие в штурме крепости.

— Спасибо, мой верный слуга! А теперь иди, — возжелал одиночества Гул'дон. — Я останусь здесь и позабочусь о некотором... личном деле.

— Да, хозяин. Я пойду и подготовлюсь к нападению на крепость. Прощу меня извинить!

Через несколько часов...

— Приветствую, могущественный воин Чернорукий! — отдал дань уважения колдун.

— Приветствую, Гул'дон! — лениво бросил в ответ Уничтожитель. — Зачем ты позвал меня сюда? Почему я не могу принять участие в штурме и провести еще одну слав-

ную битву с людьми?

— Имей терпение, мой друг! Ты принесешь больше пользы, оставшись здесь. Поверь моему мнению!

— Хорошо! Как ты и говорил, все представители Темнолуны и Лордов Грома встали под мое знамя. И я был очень удивлен, когда узнал, что множество молодых Лордов Грома из Дрейнора пришли, чтобы присоединиться к клану Черного Камня.

— Лорды Грома являют собой мощь и силу. С начала их самоформирования они взяли тебя в качестве образца для подражания, — подлил лести колдун.

— Я понимаю... Но все-таки, что же за задание мы будем выполнять в этом месте? — вернулся к исходной теме Чернорукий.

— Мы должны бороться с давним врагом волшебников. С кланом, который отказывается видеть мудрость магов и мощь орков. Данный клан намерен помешать нашей захватнической миссии в этом мире! — пояснил Гул'дон.

— Этот клан носит имя Снежных Волков. Я заманил их в этот мир и позволил в целости и сохранности преодолеть портал. Они пришли сюда и пропитались силой природы. Сейчас этот клан группируется возле долины и планирует продвигаться на север, чтобы самостоятельно начать войну.

— Мы не можем этого допустить! — в ярости прогремел Уничтожитель. — Но смогут ли только что оперившиеся бойцы из клана Черного Камня победить сплоченный древний клан из Дрейнора?

— Да! Волшебство и некромантия, которые находятся под нашим контролем, превосходят их магию шаманов. К тому же этот клан очень мал, и он потратил много силы по сравнению с той, которая была у них в Дрейноре.

— Тогда мы не должны терять ни мгновения! — провозгласил воин. — Принесем же смерть Снежным Волкам!

Задание: главная задача — уничтожить Снежных Волков, но для этого вы должны найти подходящее место рядом с вражеским лагерем, на котором можно обустроить вашу базу.



Гул'дону и Чернорукому необходимо сохранить жизнь.

Двигайтесь в юго-западном направлении. Постепенно забирайте все глубже на запад, уничтожая всех на своем пути. Именно там и расположена желанная золотая шахта, найдя которую, вы сможете обустроить базу.

— Наши рабы готовы приступить к конструированию базы, — принес добрые вести Гул'дон. — Как только они его завершат, начнутся страдания Снежных Волков!

— Мы должны показать им истинную мощь орков! — с воодушевлением поддержал его Чернорукий.

— Не только истинную мощь орков, Чернорукий! — исправил его колдун. — Мы покажем им мощь волшебников!

— Придите, духи из Потустороннего мира! — начал читать заклинания маг. — Придите немедленно в мир живых! Ваш хозяин вызывает вас! Придите, чтобы слушать мне!



➔ Невидимые тени — это наши разведчики.

— Что ты делаешь, Гул'дон? — не разобрался в происходящем воин.

— Вызванные мной духи найдут каждую одиночную обитель духов в этой области. Уничтожив подобные строения, вы отнимите у Снежных Волков большую часть их шаманской магии.

Осталось совсем немного для того, чтобы справиться и с этим заданием. Развивайте свои владения и стройте непобедимую армию. Ваше войско можно будет считать таковым, как только в него войдут десять некролитов (Necrolytes), владеющих заклинанием Оживление мертвых (позаботьтесь и о том, чтобы он был включен на автоиспользование). Оставшийся лимит займите бугаями. По мере накопления бойцов отыскивайте и разрушайте обители духов, разбросанные по карте. Можно уменьшить время формирования армии, если отбить еще одну золотую шахту, расположенную на юго-западе в углу карты. Кстати, не забудьте обзавестись всеми возможными улучшениями.

Когда ваше войско разрас-

тется и будет приведено в боевую готовность, отправляйтесь атаковать главную базу противника. Как известно, первый блин комом. Если вы подтвердили эту поговорку личным опытом, не расстраивайтесь, а наберите еще одну армию и повторите попытку.

— За мной, мои люди! — добившись победы, вы услышите вопль вождя Снежных волков Дюротана. — Покидайте эти земли так быстро, как только сможете! Наши братья отвлекут неприятеля, но не смогут долго сопротивляться волшебникам.

— Мои люди спасены, — радостно сообщил вождь. — Но сегодня мы потеряли много хороших воинов. Гул'дон заплатит за это. Я обещаю!

— Неужели, Дюротан? — не упустил возможности поиздеваться Гул'дон. — Тогда, почему же ты не отомстишь за павших бойцов твоего жалкого клана прямо сейчас? Посмотри мне в лицо, трус!

— Что? Гул'дон? — удивился

будем жить в продажном мире, питающемся внутренней, неестественной кровожадностью!

— Продажный мир? Дюротан, ты глупец! Как ты думаешь, зачем я привел орков в этот незараженный мир?

— Ты лжешь! — бросил обвинение Гул'дону в лицо Дюротан. — Ты прекрасно знаешь, что портал будет медленно разлагать этот мир! Я не дам тебе разрушить его так, как ты сделал это с Дрейнором!

— Глупец, ты все еще не понял!



Я пытаюсь поладить с тобой, Дюротан! Но полагаю, что должен прибегнуть к силе...

— Нет, Гул'дон! Пришло твое время ощутить мою ярость!

— И это все, на что ты способен, Дюротан? — выдержав удар, воскликнул маг. — Ощути теперь истинную силу орка! Неужели это все, чем ты можешь мне ответить? Ты просто жалок! — продолжал волшебник.

— Нет, Гул'дон! Теперь ты почувствуешь настоящую силу природы!

— Он убежал! Будь проклят, Дюротан... Я найду тебя... однажды... И ты дорого заплатишь... Ты будешь страдать!

Такие красочные, но беспомощные обещания будут сопровождать окончание данной миссии.

ИНТЕРЛЮДИЯ: ПЕСКИ ВРЕМЕН

Прошло несколько дней, и мы оказались у ворот в крепость Грозового ветра.

Здесь мы повстречаемся с новым действующим лицом — сэром Лотаром, и будем иметь возможность выслушать его воспоминания об Азероте: "Королевство Азерот...

Моя родина! Ничто не нарушало мирную атмосферу за многие поколения, а при царствовании Ринна III она достигла наибольшего расцвета. Постоянные споры и междоусобицы, возникавшие при прежних королях, не имели места при дворе Ринна.

Сейчас 583 год. После долгих беспокойных лет на Азерот снова снизошел мир. Остальные человеческие нации дружелюбно к нам относятся. Мы даже сумели не об-

ращать внимания на различия между нами и маленьким королевством на севере. Но сейчас я чувствую, как сгущаются сумерки. Я не обладаю познаниями в магии, но знаю, что что-то меняется. С того дня... Со дня, когда принц Лан достиг возраста Восхождения. Это случилось шесть лет назад. Также это был день, когда старший сын Найласа Арана Курт Фокусник очнулся от летаргического сна. Шесть лет его забытия минули... Этого человека звали Медив... На церемонию восхождения принца Лана сбежалось все королевство. За время вечерних празднеств ледяной ветер охладил воздух. И появилась фигура, рассекавшая ветер, как будто огромная птица в поисках добычи...

Я был там, и я помню все...

— Сэр Лотар, что происходит? — обратился ко мне король Ринн III.

— Мой король, я даже не представляю! Внезапно подул странный ветер, который теперь усиливается с каждой минутой, — поделился я своими наблюдениями.

— Эй, ты! Стой там, где находишься, и не пытайся ничего делать, иначе тебе отсюда живым не



➔ Красивый город, не правда ли?



➔ Этого мага боится даже Огненный Легион, что ему какой-то палладин.

выбраться! — этот окрик относился к незнакомцу.

— Нет, рыцарь! Это ты оставайся на месте! — приказал Медив.

— Что? Я не могу пошевелиться, — изумился я.

— Кто ты, волшебник? — грозно спросил король Ринн.

— Я сын Найласа Арана по имени Медив. Не бойся меня, потому что я не твой враг и не хочу причинить тебе вреда. Я наконец-то очнулся от своего длинного сна, и у меня есть веские причины прийти сюда.

— Какие же это причины, Медив? — полюбопытствовал монарх.

— Я пришел отплатить вашему двору за ту доброту, которую вы мне оказывали, пока я спал, — объяснил Медив. — Также я пришел, чтобы засвидетельствовать свое почтение по поводу церемонии восхождения принца Лана. Подойди ближе, мой принц! У меня есть для тебя особенный дар.

Из своего развевающегося плаща он достал стеклянные часы, сделанные из глубокого обсидиана, с песком таким белым, как только что выпавший снег. Песок постоянно сыпался сверху вниз, но ни одна часть часов не переполнялась. Верхняя половина также никогда не оставалась пустой. Это и было подарком Медива юному принцу. Он заявил, что эти песчинки символизируют людей Азерота, и пока песочные часы не опустеют, не падет и королевство Ринна. Прошло шесть лет. Постепенно уменьшалась плодородность земель. Даже на самых богатых почвах королевства скудел урожай. Дети заболевали и так никогда полностью не выздоравливали. Настроение обитателей Азерота было очень темным. Этим утром принц Лан помчался к отцу, неся песочные часы. Я наконец-то осознал все мои страхи. Я был прав. Этот день означал начало падения правления Ринна. Песок высыпался из верхней части часов, и она была уже почти пустой. Когда же последняя песчинка покинула стеклянный верх, возле ворот крепости Грозового ветра послышался сильный шум. Внезапно земля наполнилась отвратительными существами.

Теперь хаос вернулся на эти

земли. Настало время брать в руки оружие и сражаться за наше королевство. Настало время начать еще одну битву во имя Азерота!

МИССИЯ 5: ХАОС У ВОРОТ

— Откройте ворота! — потребовал гражданин Азерота.



➔ Орда наступает!

— Сэр Лотар, мы в осаде! — сообщил нерадостные новости пехотинец. — Там слишком много существ. Ворота не выдержат их натиска!

— Король выслал лазутчиков за подкреплением! — пролил на всех луч надежды воин. — Мы должны защищать крепость, пока не придет помощь. Помолимся, чтобы она пришла вовремя!

— А что же будет с близлежащими деревнями, сэр? — проявил беспокойство пехотинец. — Должны ли мы оставить их на растерзание этим тварям?

— Никогда! Мы должны защитить их! Но все-таки главное — отбить нападение на крепость. А сейчас шевелитесь, ребята! Необходимо призвать каждого солдата, которого мы имеем в распоряжении!

Задание: крепость Грозового ветра — это центр силы Азерота. Ее необходимо защитить, чего бы это ни стоило. Отсюда следует вывод: удерживайте крепость 40 минут, сохранив при этом жизнь сэра Лотара, а также позаботьтесь о деревнях (как минимум, одна из них должна быть спасена).

Первоначальная задача, стоящая перед вами — отбить три атаки. Первый отряд наступающих приближается с восто-

ка, второй — с севера и третий — с юга. Особенно поврежденных бойцов необходимо подливать здоровьем у источника жизни, находящегося в западной части города.

Следует отметить, что во вражеской армии наибольший ущерб могут нанести катапульты (Catapults), поэтому в первую очередь обезвредьте их. Еще очень важно защитить от разрушения башни. Когда вам удастся выстоять перед первым тройным натиском, подлечите всех своих бойцов у фонтанов жизни. Тем временем прикажите герою уничтожить ящики, расположенные возле казарм. Подберите то, что из них выпало (это окажутся артефакты). Теперь пополните ваш боевой отряд еще восемью пехотинцами.

Постарайтесь не пропустить момент, который ознаменует

приближение противника с востока. Затем вам предстоит выстоять под натиском с севера. Справившись с этим заданием, оставьте на юге отряд для охраны и ведите свое войско на северо-запад. В той стороне находится деревня — вам необходимо освободить ее от противника. В награду за успешное проведение этой операции вы получите возможность строить копейщиков (Spearmen). Прибавьте парочку к вашей армии и отбейте еще две атаки. Затем вам предстоит отправиться на юг и прибрать к рукам еще одну деревню. В знак того, что вы совершили доброе дело, вас научат тренировать королевских стражников (Royal guards). С этого момента почти все ресурсы отдавайте на развитие их производства. С их помощью вы легко выстоите под еще двумя нападениями (одно с севера, другое с юга). После чего совершите маршбросок на северо-запад (необходимо продвинуться дальше, чем в первый раз) и защитите очередную деревню. В качестве вознаграждения, вы сможете пополнять свои ряды нортширскими священниками (Northshire cleric). На их обуче-

ние потратьте все, что еще осталось после королевских стражников.

Если вы в точности следовали полученным советам, и не случилось ничего непредвиденного, ваша армия должна занимать около 120-ти единиц лимита. Позаботьтесь об ее жизнеспособности, подлечив всех воинов. Как только каждый боец будет излучать здоровье и жизнерадостность, выделите из войска два отряда: один оставьте на вахте у северных ворот, а другой — у восточных. Остальных бойцов отправьте в юго-восточный угол карты. Именно там и располагается вражеский лагерь. Вам предстоит уничтожить всех его обитателей и сравнять с землей расположенные там строения. После проведения курса оздоровления совершите путешествие в северо-восточную часть карты. Однако оставшейся с вами части армии не хватит, чтобы разрушить второй оплот неприятеля, поэтому прихватите с собой северный гарнизон. Успешно справившись с этим заданием, вы победно завершите миссию еще до истечения полученного срока в 40 минут.

— Вокруг еще очень много этих существ, но все они убегают, — услышите вы голос сэра Лотара. — Конечно, было очень благоразумно оставить основную часть войск для защиты крепости Грозового Ветра, но также мы не должны позволить им сбежать.

— За мной, ребята! — обратился он к бойцам. — Теперь мы устроим охоту на этих монстров. За Азерот и за короля Ринна!

МИССИЯ 6: ОХОТНИКИ ЗА ТЕНЯМИ

— Сир, вы уверены, что хотите последовать за этими чудовищами в леса? — пехотинец решил убедиться, что не ослышался.

— Я знаю, что это опасно, солдат! — отвечал патристичный Лотар. — Но мы должны выследить их, чтобы удостовериться в безопасности нашего королевства.

— Похоже, что эти двое — главари существ, — изрек он через некоторое время. — Кажется, они ругаются между собой... И тот, большой, не похож на остальных тварей! Я думаю, мы нашли цель, ребята! Давайте подготовимся к нападению на них!

— Я видел достаточно! — нашел сэр Лотар доказательства своей правоте. — Мы должны захватить эту парочку любой ценой!

— Вперед, ребята! — отдал приказ военачальник.

— О Свет, что же здесь произошло?!

— Благородный рыцарь, похоже, что войска крепости Грозового



Ветра атаковала только часть воинства монстров, а в это время другая группа существ зверствовала в невинных деревнях и домах, находящихся неподалеку, — скорбно произнес священник.

— Грязные твари! — в ярости крикнул сэр Лотар. — Кто они такие? Откуда взялись здесь? Мы обязательно должны найти ответы!

— Мы последуем за тобой, благородный герой, — опять раздался смиренный голос священника. — Хотя мы и не можем сражаться, но будем залечивать ваши раны. Наши молитвы помогут вам стать сильнее.

Задание: главари нападавших монстров Хогалл и Киллрог пытаются сбежать. Чтобы защитить Азерот, их необходимо захватить или убить. Сэр Лотар при этом должен остаться в живых.

Эта миссия отличается особой сложностью: врагов будет много, а подкрепления — мало. На счету будет каждый боец, поэтому постарайтесь их не терять в битве. После каждой битвы, прежде чем отправиться дальше, дождитесь момента, когда завершится действие всех вражеских проклятий. На магах, находящихся в неприятельской армии, фокусируйте огонь ваших копеечников. Пусть прямо во время боя священники, обвязавшиеся быть целителями, снимают увечья с ваших бойцов. На этом общие тактические советы по боевым действиям можно считать оконченными, а мы переходим к описанию вашего продвижения. Идите по раскинувшейся перед вами дороге — буквально сразу вам попадется толпа огров.

— Мы нашли их, — ознаменует это событие возглас сэра Лотара. — Будьте осторожны, ребята!

— Хогалл! Смотри, люди нашли нас! — отреагирует на появление вашего войска Киллрог Смертоносный Глаз.

— Отлично! — обрадовался огр-маг. — Наконец-то мы сможем дать волю своему гневу! Убить их всех!

— Не будь глупцом! — осадил его чересчур осторожный Киллрог. — Мы же не знаем, есть ли у них поддержка! Эта группка может быть всего лишь разведчиками, за кото-

рыми последует огромное количество других бойцов. Мы должны перегруппироваться и как можно скорее покинуть это место!

— Я не буду убегать, как трус! — горячился Хогалл. — Сегодня мы уже проиграли одну битву! Это будет уничительно!

— Делай, что хочешь, Хогалл! Я же останусь в живых, чтобы сразиться с ними в другой день.

— Слушайте меня, мои воины! — обратился Киллрог к своим бойцам. — Прикройте наше отступление и, когда будет возможность, следуйте за нами в леса!

— Черт тебя подери, Киллрог, за то, что заставляешь нас отступать! — со скрипом смирился огр-маг.

— Вы слышали вождя? Даем бой этим людям, а затем отступаем!

— Некролиты, приближается группа людей! — предупредил Хогалл. — Удостоверьтесь в том, что если наш отряд побежден, люди не смогут преследовать нас! Во имя Обливиона, убейте их всех!

— Не беспокойтесь, вождь! — успокоил некролит. — Мы приготовим им сюрприз!

Однако их мечтам об отступлении не дано сбыться, потому что ваша задача заключается в том, чтобы убить их всех. После чего продолжайте путь по дороге, пока не дойдете до моста.

— Смотрите, вот они! — наконец-то заметил врага сэр Лотар. — Что здесь происходит? Несколько монстров атакуют близлежащую деревню!

— Вы идите вперед и преследуйте тех двоих, ребята! Я останусь и помогу этой деревне! — принес себя в жертву военачальник. — Теперь идите!

— Ты силен, человек! Мы, орки,



ценим это! Но сможешь ли ты победить меня? — поинтересовался бугай.

— Орки? Так вот как вы себя называете? — отвечал сэр Лотар. — Я не знаю, кто сильнее здесь, орк... Но... почему же ты трясешься? Ты боишься меня?

— Я смотрю, что... лучшее, что я могу сделать... это бежать! — неожиданно струсил бугай и рванул прочь. — Убирайтесь с моей дороги, старики, или вы умрете!

— Что за грубое существо у нас здесь! — огорчился Зион. — Ты боишься этого человека потому, что он сильный, но считаешь меня слабым из-за моего возраста? Я не слаб, монстр! — оскорбился волшебник. — Тебе бы лучше запомнить это!

— Я предупредил тебя, старик! — все еще ничего не понимал бугай.

— Да, ты предупредил меня, мой друг, но я тебя тоже предупреждал! — закончил философствовать Зион и вызвал двух волков.

— Волшебник! — издал последний вопль бугай.

— Эти монстры оказались не такие уж грозные! — посмеиваясь, произнес чародей. — Идите назад в мир духов, мои любимцы!

— Старик Зион! — обрадовался сэр Лотар. — Приятно видеть Курта Фокусника в этих краях!

— Привет, старый друг! Оценит ли рыцарь братства лошади компанию старого фокусника и его учеников?

— Конечно, да! Твоя помощь будет очень ценна! — отдал дань уважения умениям старого мага полководец.

Вернемся к тактическим советам: развивайте у Зиона уме-

ние вызывать волков, а у фокусника снимите с автоиспользования *Волшебный огонь*. Не экономьте ману на *Полиморфе* — смело применяйте его против сильных врагов. При встрече с большими группами скелетов окажется просто незаменимым заклинание *Щит молнии*.

Усвоив все эти наставления, спускайтесь по дороге на юг, и вы увидите, что ваша армия находится в стадии сражения.

— А теперь какой путь нам выбрать? Горы или дорогу? — победив и этот отряд, задумается военачальник.

— Не стоит ли нам разделиться на две группы? — предложил Зион.

— Нет, это будет опасно, — отверг предложение сэр Лотар. — Слишком много этих орков водится в округе. Нам нужно держаться вместе!

— Ты имеешь представление о том, какой путь выбрали главари монстров? — обратился Лотар к пехотинцу.

— Сир, они выбрали дорогу... Но, если мне не изменяет память, в горах есть деревня... Может, мы должны посмотреть, не подвергается ли она опасности со стороны монстров, как остальные деревни, что мы встретили на своем пути.

— Мы должны следовать за монстрами, — в раздумьях проговорил Лотар. — Но ты прав, это наша обязанность: удостовериться в безопасности людей Азерота! Мы должны выбрать, что сейчас более важно...

И вот перед вами встает не-обязательная с точки зрения игры, но очень важная в моральном плане миссия: посетить деревню в горах. Предстоит ответить на очень важный вопрос: куда же теперь отправиться? Если вы пойдете на запад, то встретите не очень много вражеских бойцов. Но если подниметесь на холм на юге, вас ожидают многочисленные и опасные неприятели.

Мы не ищем легких путей, поэтому выберем южное направление. После того, как вы успешно разделаетесь с первой группой скелетов, спуститесь с холма, но не спешите подниматься на следующий. Сперва отправьте героя за артефактом.





➡ Разговор был недолгим...

Находящимся на северо-западе, а затем вызовите духа воды и подманите им группу монстров, расположившихся на подъеме. Продолав такие приготовления, вам будет легче с ними справиться. При встрече с третьим отрядом скелетов используйте уже упоминавшийся *Щит молнии*. Не оставив за собой даже трупов, вы увидите поселение.

— Что здесь случилось? — изумился сэр Лотар. — Дома целы, но где же все жители?

— Разве это не очевидно, человек? — Не упустил возможности поиздеваться Ур'аман. — Нам нужно хорошее место для остановки и наблюдения за нашими братьями. Так почему бы не использовать дома местных жителей?

— И что же вы сделали с обитателями? — грозно осведомился Зион.

— А разве вы не видели бесмертных, защищающих горы? Где, вы думали, мы взяли трупы? — подтвердил страшную догадку Прожорливый.

— Ты монстр! — горестно воскликнул военачальник. — Ты умрешь! Я обещаю!

— Я бы с удовольствием отрезал части твоего тела одну за другой, человек, но моему хозяину нужна информация, которую я ему уже приготовил. Поэтому я не буду рисковать собой сегодня! Но будь уверен, однажды мы сразимся!

— Позаботьтесь об этих людях, мои воины! — приказал Ур'аман.

— Почувствуйте дрожь земли! — возвестил некролит начало боя.

В общем, дрожь земли почувствовали не вы — если удачно выполнили это задание. Однако не расслабляйтесь, впереди вас ждет много интересного. Спускайтесь вниз с холма, где вашему взору откроется еще одна деревня.

— Что?! Еще одна деревня атакована! — голос принадлежит сэру Лотару.

— Проклятые люди! Мы стараемся скрыться от них, а их появляется все больше! — воскликнул несколько растерявший боевой пыл Хогалл.

— Давай не будем тратить время на драку! — благоразумно предложил Киллрог. — Бежим, Хогалл!

В этом бою, так же, как в предыдущих и последующих, постарайтесь никого не потерять. Убив всех неприятельских бойцов, придерживайтесь в дальнейшем продвижении южного направления. После того, как первые противники упадут бездыханными к вашим ногам, подлечите свою армию, дождитесь, пока спадут все вражеские проклятия, а затем вызовите духа воды и волков. Используйте этих воинов, чтобы выманить врага на открытую местность и там с ним расправиться. Постарайтесь обойти неприятельское войско и в первую очередь разрушить катапульты.

На южном конце карты также обитает множество скелетов. Постарайтесь осуществить такой обманный маневр, чтобы отвести их подальше от катапульт, стоящих рядом. Затем можете броситься в лобовую атаку. После того, как вы подниметесь на холм, перед вами будет расстилаться всего одна дорога, ведущая к финальной битве у подножия холма. Как вы понимаете, ее тоже нужно выиграть.

— Вот они! — первым заметил неприятеля сэр Лотар. — Быстрее, пока они не добрались до лагеря орков!

— Вождь, возвращайся в лагерь! — воскликнул Кагесама. — Я останусь и посмотрю, насколько сильны эти люди!

— Кто ты? — спросил его полководец. — Ты истинный главарь орков?

— Нет, человек! Эти двое трусов — главари кланов, атаковавших твою крепость Грозового ветра. Мы представители рода Пылающего Клинка и не имеем главаря. Мы делаем, что хотим, и больше всего любим битву и храбрость!

— Это я заметил, — ответил Лотар. — Ты здесь, чтобы сразиться с нами? Только для этого? У тебя больше нет никаких причин, кроме любви к сражению?

— Мы, приверженцы Пылающего Клинка, хотим только битвы. Остальные кланы, однако, могут иметь свои собственные причины. Теперь, человек, у тебя есть один выбор... Биться со мной или пасть, сраженным моим лезвием.

— Андунин, остерегайся его! Хотя я и не чувствую в нем магии, но не сомневаюсь, что он чрезвычай-



➡ Бой безжалостный и беспощадный!

чайно искусен! — предупредил Зион.

— Я знаю это... он очень отличается от остальных орков, — поделился своим мнением Лотар. — Хорошо, монстр! Пришло время молота!

— Да что же это такое? Ты не можешь вечно уклоняться от моих атак! — в разгаре боя выкрикнул военачальник.

— Он был просто очередным дураком, который атакует, не думая, — выразил свой отзыв об искусстве Лотара Кагесама. — Ну, так кто хочет умереть следующим?

— Проклятый убийца! Я преподам тебе урок! — бросился вперед Зион.

— Да, иди, волшебник! Дай мне посмотреть, сможет ли мое искусство отразить твою магию!

— Нет... ты мой, — прохрипел оживший сэр Лотар.

— Что?! Как это случилось?! — удивился непробиваемый Кагесама.

— Ты еще не прикончил меня, мальчик... Твоя атака отключила меня, но моя броня смягчила большую часть повреждений... Продолжим бой, — снисходительно объяснил свое воскресение военачальник.

— Хорошо, человек! Твоя храб-

рость пришла мне по нраву.

— Сейчас все закончится, — пообещал полководец.

— Посмотрим...

— Все... конечно, — с чувством выполненного долга изрек Лотар.

— Изумительно, друг мой! Похоже, годы не снизили твоей силы... На секунду ты испугал меня! Поздравляю с победой, — обрадовано воскликнул Зион.

— Я просто дрался, чтобы выжить... Этот орк был очень силен! Однако моя победа пуста... Эти двое сбежали! Что-то мне говорит, что битва с орками только начинается...

— Я тоже этого боюсь, друг! Давай вернемся в крепость и залечим твои раны. На сегодня битвы закончились!

ИНТЕРЛЮДИЯ: ВЛАСТЬ НАД СИЛАМИ

Примерно месяц спустя события разворачиваются на севере леса Элвина, где строится храм проклятых в новой крепости Сумрачного консульства.

— Все готово для встречи, хозяин! — доложил Терон Кровавый Могильщик. — Нам необходимо только дождаться прибытия Шестого Круга.

— Хорошо, Терон! — остался доволен рапортом Гул'дон. — Это важный момент для Сумрачного консульства... Многие годы мы пытались овладеть полным контролем над ордой, но лучшее, что смогли сделать, было манипулирование кланами. Теперь наконец-то у нас есть возможность подчинить себе орду, по крайней мере, в этом мире...

— Я понимаю. Выходит, что поражение Хогалла и Киллрога было полезно для нас. Твои планы воплощаются в жизнь, как ты и задумал?

— Нет, Кровавый Могильщик, даже я не мог предвидеть великое поражение в крепости Грозового ветра. Я ожидал, что Хогалл и Киллрог будут более удачливы. Что они по-



➡ Дорога к храму проклятых.



➔ Ритуал вызова демонов.

несут большие потери, но все-таки выиграют битву. Однако это даже лучше того, что я планировал.

— Хозяин Гул'дон! Хозяин Кровавый Могильщик! — почтительно обратился к совещающимся Ур'аман. — Простите, что прерываю вас, но прибыли члены Шестого Круга!

— Очень хорошо, мой слуга. Зови их скорее! Мы должны встретиться сейчас же, — приказал волшебник.

— Да, хозяин!

— Приветствую, колдун Гул'дон! — поздоровался Тихондриус. — Прошло много времени с нашей последней встречи! Почему ты вызвал меня сюда?

— Поскольку ты один из самых надежных лейтенантов Килджадена, я решил попросить тебя о помощи, Тихондриус! — объяснил причины встречи чародей. — Он не отвечает на мои вызовы. Меня интересует, почему он меня так игнорирует...

— Повелитель Килджаден занят и не имеет времени ответить призывам таких подчиненных, как вы, орки! Я думаю, Маннорот уже сказал вам не поднимать этот вопрос, — отрезал посол. — А по поводу просьбы о помощи... Я думаю, Маннорот также сказал, что у нас есть свои интересы в этом мире, ведь так? Мы здесь не для того, чтобы делать за тебя твою работу, Гул'дон, и напрямую вмешиваться в дела смертных, по крайней мере, сейчас!

— Это очень небольшая услуга, Тихондриус! — взмолился маг. — Я осмелюсь сказать, что это вам ничего не будет стоить. Мне нужна кровь демона, вот и все.

— Станные запросы, колдун! Зачем тебе это нужно? — грозно осведомился Тихондриус.

— Я все объясню... После главного поражения от людей два клана, Сумеречного Молота и Кровавого Ущелья, начали конфликтовать между собой. Их лидеры, Хогалл и Киллрог, обвиняли друг друга в неудаче. Орда быстро разделилась на группы, поддерживающие одного из двух вождей.

— В результате орда ослабела, она сломлена. Ей необходимо сильное командование, — продолжал развивать мысль чародей. — Я приму любого достаточно сильного

и грозного, чтобы претендовать на роль главнокомандующего. Вот почему я создал клан Черного Камня. Я превратил такое глупое кроваво-жадное животное, как Чернорукий, в героя для орды. Он единственный вождь, который никогда не встречал поражения в этом мире...



— Я понял тебя... Сделав из Чернорукого главнокомандующего, ты сможешь управлять ордой через него. Ты уверен, что этот воин не предаст тебя, как только станет главнокомандующим?

— Я уверен, — подтвердил Гул'дон. — Нет сомнений, что он попытается уйти из-под моего контроля, но ему не удастся это сделать. Он в моих руках и может быть легко... убежден служить нам.

— А почему ты так уверен, что вожди примут его в качестве главнокомандующего?

— У Хогалла нет выбора. Как член Пятого круга Сумрачного консульства, он должен будет принять наши планы. Однако Киллрог и клан Плающего Клинка смогут принять его только после того, как клан Черного Камня докажет свою мощь и господство. Вот почему мне нужна кровь.

— Клан Черного Камня оставался в стороне после великого поражения и раздора между орками, — поведал историю его создания колдун. — Кроме того, это очень большой род — он включил всех внеклановых орков, пришедших в этот мир. Теперь мне нужно только добиться успеха в сражениях с людьми. Чтобы снизить тактическое превосходство людей, мы начали тренировать отряды с дальней атакой, таким образом, мы сможем

противостоять метателям копий. Первая группа метателей шипов уже готова для сражения...

— Но наших метателей шипов недостаточно, — признал Гул'дон. — Мой слуга Ур'аман сказал мне, что основной причиной поражения кланов было вмешательство людей, сидящих верхом на больших чудовищах, называемых лошадьми. Эти конные всадники оказались сильнее и быстрее наших наездников на волках...

— Благодаря нападению на людские деревни, мы получили доступ к этим чудовищам, называемым лошадьми, — продолжил он обстоятельный рассказ. — Я хочу, чтобы кровь демона усилила великих наездников на волках, а затем научу их управлять лошадьми, как это делают люди.

— Хитрый план, Гул'дон! — одобрил Тихондриус. — Ты не только станешь правой рукой орды, ты еще

и снизишь тактическое превосходство людей. Скоро я пришлю одного из своих повелителей ужасов научить тебя ритуалу превращения крови людей в кровь демона. Ты можешь показать этот обряд своим жрецам. Они используют эту кровь для создания твоих отрядов!

— Превосходно! Спасибо, Тихондриус! Я могу заверить тебя: орда потребует этот мир у людей!

— Надеюсь на это, колдун! Легион вложил слишком много в вас, орки. Ты не должен потерпеть неудачи... иначе... — пригрозил посол.

— У орды есть огромные шансы, — через некоторое время доложил он Маннороту. — Этот мир будет нашим, как только орки сделают свое дело... Все идет почти так, как мы хотим... почти.

— Почти? Твои сомнения базируются на страхе Килджадена... Медив?

— Не недооценивай его, Маннорот! Я боюсь, что Килджаден и Архимонд знают что-то об этом Медиве, чего не знаем мы. Этот волшебник должно быть удивительно силен...

— Тогда я надеюсь, орки не осознают этого... Иначе я боюсь, что Гул'дон может попробовать использовать Медива против нас, — озвучил свои опасения Маннорот.

— Что-то мне подсказывает,

Маннорот, что Гул'дон уже давно осознал это... Я боюсь, с этого момента орки уже не будут такими верными...

МИССИЯ 7: ГНЕВ ЧЕРНОРУКОГО

Почти год спустя, в северной части Черного Болота, собирались великие воины клана Черного камня.

— Куда подевался Гул'дон? Я устал от этого отвратительного болота! — раздраженно пробормотал Чернорукий.

— Не беспокойся, вождь! Он послал сообщение, в котором сказано, что он в пути, — попытался успокоить его бугай.

— Я знаю, но я не доверяю ему, воин!

— Ух ты, я думаю я нахожу интересную вещь! Больше захватчиков в наши земли! Я необходимо предупредить остальных! — попытался выразить свои мысли в приемлемой форме тролль.

— Смотри, вождь! Вот он! — обратился к Уничтожителю бугай.

— Приветствую тебя еще раз, Чернорукий! База Черного Камня готова? — поздоровался только что прибывший Гул'дон.

— Почти. Сейчас настало время рассказать нам, что ты запланировал, Гул'дон!

— Конечно. Мы здесь, Чернорукий, потому, что тут надо осуществить последнее задание — и орда подчинится нам. Как ты уже знаешь, орки ослабли из-за внутренних конфликтов. Пришло время завладеть силой и объединить кланы под твоим командованием!

— Наконец-то! Что я должен делать? — возрадовался Уничтожитель.

— Ты уже известен как единственный вождь, не встречавший поражений в этом мире. Но сейчас нужно доказать твою способность сражаться с людьми... — разъяснял чародей. — Остались два хорошо защищенных человеческих сторожевых поста в Черном Болоте.

— Оба располагаются в стратегических позициях, близко к скоплению золотых рудников... Твоя миссия здесь — уничтожить оба человеческих поста. Это не только докажет силу клана Черного Камня... но также даст нам огромное преимущество...

— Мы построим однотипные города на месте человеческих постов. Эти города будут мощными источниками золота, а также неплохой сценой для начала экспансии в человеческие земли. В знак уважения к клану Черного Камня мы назовем их... Стонард и Рокард, — пообещал колдун.

— Мне нравятся названия, — одобрил Чернорукий. — Это и есть те новые войска, которые ты мне обещал?

— Да... и метатели шипов, и повелители войны (Warlords) будут верно служить тебе. Теперь начинай уничтожение человеческих по-



стов! Я буду следить за развитием событий...

— Наконец-то, мои воины, клан Черного Камня будет царствовать!

— Нет, Чернорукий, не забывай! Править будет Сумрачное консульство, ты же будешь только служить ему... — оборвал его восторг Ур'аман.

— Посмотрим, Ур'аман! Но это напомнило мне о вопросе, который я хотел задать: почему ты служишь Гул'дону? Когда мы впервые встретились, ты не служил никому.

— Не ошибайся, болван. Я всегда служил хозяину. Однако иногда не все так, как, казалось бы...

— Что ты имеешь в виду? — не понял Уничтожитель.

— Ты поймешь со временем... Наверно... Но сейчас хозяин зовет нас повиноваться! Во имя орды, мы одержим победу над людьми сегодня! — направил свои войска Прогорливый.

— Смерть всем, кто противостоит орде!

Задание: два человеческих аванпоста (на северо-востоке и на юго-западе) охраняют черное болото и золотые шахты. Для увеличения мощи клана Черного Камня вы должны уничтожить эти посты. А на их месте будут построены города Рокард и Стонард.

Эта миссия не отличается особой сложностью, даже если учесть, что вас будут атаковать с трех сторон: тролли подойдут с северо-запада, а люди — с северо-востока и с юго-запада. Чтобы выполнение полученного задания было быстрым и безболезненным, вначале вам понадобится множество единиц древесины, которое следует тратить на различные усовершенствования. Поэтому закажите шестерых рабочих и отправьте всю эту компанию на сбор дерева. Необходимо как можно скорее наделять всеми возможными улучшениями бугаев и некролитов. Именно эти бойцы и будут составлять всю вашу армию: 10-12 некролитов, автоматически использующих заклинание *Оживление мертвых*, и бугаи, занимающие весь оставшийся лимит.

До нападения у вас остается несколько минут, которые

вы можете потратить на крипинг. Чтобы найти нейтральных монстров, отправьтесь на запад от базы, в район "трех часов". Там вы найдете золотую шахту. Ее предстоит отбить, а затем быстро отправиться в обратный путь. На базе вы будете отбивать атаки неприятеля до тех пор, пока у вас не накопится большая армия. Можете обустроить побочную базу возле недавно захваченной золотой шахты.

Одарив бугаев всеми усовершенствованиями на атаку и защиту, и набрав внушительное войско, подождите нападения с юго-запада и, выстояв под натиском, переходите в наступление на северо-восточную базу людей. Сравнив с землей все, что расположено на этой территории, накопите еще некоторое количество боевых отрядов, и атакуйте юго-западную человеческую базу.

— Последние человеческие защитники Черного Болота побеждены, что дальше? — поинтересуется после победно завершившегося боя Чернорукий.

— Мы начнем сооружение городов-близнецов, как сказал хозяин, — ответил Ур'аман.

— Да! Но затем, что дальше? Это наш последний шаг на пути восхождения? — не унимался дальновидный Уничтожитель.

— Я надеюсь на это, я устал помогать такому ничтожеству, как ты, Чернорукий!

— Думай, что говоришь, Ур'аман... В конце концов, ты говоришь с Черноруким, главнокомандующим орды, — осадил его Гул'дон.

— Что? Прости, хозяин! Прости!



— Время пришло, Чернорукий! Твое восхождение близко! Сегодня клан Черного камня стал сильнее кланом в этом мире. И орда, несомненно, последует за тобой. Скоро ты будешь нашим главнокомандующим! Скоро ты поведешь нас против людей! — такими обещаниями Гул'дона и завершится данная миссия.

ФИНАЛ: ЯРОСТЬ ВОЙНЫ

Прошел примерно год...

— Опять ты вызываешь меня во сне, Медив! — констатировал Гул'дон. — Чего ты хочешь на этот раз?



Орда готова к войне.

— Час пришел, чародей Гул'дон! Население Азерота готовится к войне. Принц Лан взойшел на трон, и азеротцы объединили свои силы.

— Я тебя уверяю, орда готова к бою! Под моим контролем главнокомандующий Чернорукий поведет орду к ее величайшей победе. Это, конечно, займет некоторое время, поскольку придется пробираться через болота, но, когда люди опомнятся, мы уже уничтожим их маленькую нацию.

— Неужели? — засомневался Медив. — Не надо недооценивать людей, колдун! Они сильные и выносливые. Кроме того, они осведомлены о неорганизованности орков. Их армия может показаться слабой, но, с точки зрения стратегических талантов, они с легкостью обойдут орду!

— Я об этом не беспокоюсь, волшебник! Орде недолго будет оставаться неорганизованной. Все больше и больше бойцов охотно принимают правила, введенные новым главнокомандующим. Захват этих земель остается всего

лишь вопросом времени, — похвастался чародей.

— Я надеюсь на это, Гул'дон! Как только вы разрушите крепость Азерота, я взойду на трон в качестве нового короля, — поделился планами на будущее Медив.

— Что? Я не припоминаю, чтобы заключал с тобой такой договор, Медив! Кто внушил тебе мысль о том, что мы завоюем Азерот для тебя?

— Что? Я могу предложить тебе вещь, которую ты уже давно хочешь найти, Гул'дон! Сделай меня правителем Азерота, и она будет твоей, — запоздало попытался до-

говориться Медив.

— Я уверяю тебя, Медив, что мы возьмем из этого мира все, что хотим, и ничто не сможет убедить орду выполнять твои приказы!

— Ничто? Не смей меня, колдун! Я знаю кое-что, что заставит тебя изменить свое мнение, — пригрозил волшебник. — Я не буду тебе об этом рассказывать, а сделаю лучше: я покажу это тебе!

— Что это? Остров? — решил уточнить Гул'дон. — Нет... это море... это океан! Нет, это что-то большее, нечто могущественное! Это какая-то подводная ловушка!.. Этого не может быть! Не может!!!

— Могила Саргераса! — наконец разобрался в своем видении маг.

— Да! Повелитель демонов, который обучал твоего собственного учителя, захоронен в недрах этого трогательного мира, — поведал Медив. — И только я знаю, где находится его могила. Именно там находится источник устрашающей силы, который может стать твоим! Что ты ответишь мне сейчас, Гул'дон? Наденешь ли на меня корону правителя Азерота?

— Да! Да! Я короную тебя, Медив! Посредством меня ты сможешь управлять всей ордой. Пока ты честно будешь держать свое обещание показать мне расположение могилы, я сделаю для тебя все, что пожелаешь!

— Принесем победу орде! — провозгласил Чернорукий.

Так орочи орды вступили в войну с королевством Азерота.



КОНСТАНТИН ЧУДИНОВ



Виктория: Империя под Солнцем VIP

Когда я месяц назад распаковывал VIP-архив (вернее, запускал инсталлятор), я скептически ухмылялся — мол, посмотрим, что там выдумали любители. Я считал, что модифицировать игру лично — глупо. Поэтому я недоверчиво молчал, когда восторгались другие — подсознательно наклеивая ярлыки типа "я проиграл, потому что разработчики не так высчитывали, сколько в провинции проживает народа, а потому подправил их — сейчас в Сегаде 367 млн. человек". Каюсь, ошибся — никаких "других", наоборот — во сто крат лучше, чем исходная игра.

Но смиритесь с тем, что, напрочь забыв со школы иностранный язык, вы заметите, что команда VIP-овцев изъяснялась исключительно по-английски. Увы, но изменить это пока нельзя. Кстати, именно поэтому на картинках смешался русский и английский — так что не корите меня за то, что купил пиратскую версию.

И еще. Поклонники никогда не изменят исполняемый файл — во-первых, нет исходного кода, во-вторых, элементарно запрещено законом. Однако находчивые программисты умело лавируют — скриптами и другими изощренными способами добиваются цели. Иногда им легче —

с открытыми текстовыми файлами, иногда сложнее. Рассмотрим, что удалось, а что смотрится, как пятая нога.

КОСМОДРОМЫ В АФРИКЕ

Вы помните, что в математике часто решают задачи методом "от противоположного"? Вспомним, что нас раздражало, а затем оценим, как хорошо ситуация изменилась. Как гласит заголовок, мы обсуждаем колонизацию.

Во-первых, не очень красиво смотрелось, как много держав в один момент застраивали туземные провинции и присоединяли их к империи. Странно, когда в 50-е годы 19-го века карта континента выглядит так, будто его сто лет покоряли Великие Державы. Так что пользователям поумерили пыл — соответствующие кнопки загораются только в 70-ые годы.

Во-вторых, Paradox несправедливо относился ко многим африканским странам, приравняв их к полудиким племенам, поедающим пленников на каком-нибудь Лунном Празднике. С Великобританией их, несомненно, сравнивать смешно, но и так сурово впечатывать лицом в стол — значит солгать. Вы заметите, что довольно весомая доля континента окрасилась в разные цвета.

В общем, теоретически разглагольствовать не так интересно, как действовать. Что реально изменится? Хм, предположим, что в сетевой игре желающие накопят на складах к заранее известному сроку много-много пиломатериалов и цемента, а затем колесики мышей покатаются так быстро, что исчезнут с сетчаток — за столбить прибрежные провинции. Язык высунуть, глаза выпучить — вперед!

Кроме того, державы-новички и облегчат колонизацию (готовые губернии, как на блюде), и затруд-



Ни в коем случае не разрывайте союз с Великобританией — проиграете мгновенно.

ЖАНР

глобальная стратегия

СОЗДАТЕЛИ

Paradox

В РОССИИ

Snowball Interactive

НА ЧТО ПОХОЖЕ

Europe Universalis II, Hearts of Iron

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

PII-300 MHz, 64 MB, 32 MB video

(PIII-800 MHz, 128 MB, 32 MB video)

МУЛЬТИПЛЕЕР

интернет, локальная сеть

КОЛИЧЕСТВО CD

один CD

НОВИЗНА

7/10

Рейтинг



— Черт побери! Как же мы умудрились мельницу-то вместо дома построить?!

Мультисериал "Гуффы"

нут (отрицательные очки (BadBoy) пока не отменили). Кстати, воинственным господам: кто-то заключил с ними "вечный мир", что означает, что платить приходится по высшей планке — 100 очков.

Но, в целом, плюсы весомее, что понятно — эстафета сократилась на 35 лет, игрокам их компенсировали. В итоге — интереса прибавилось.

КАФТАННАЯ РОТА

Как только я объявляю войну маленькому соседу в "Виктории", то мне вспоминается древний анекдот, заканчивающийся примерно так: "Столько не съем, но понадкусываю много". Страны-карлики зеркально отражают характер этих граждан из народного фольклора — перед тем, как героически сгинуть, заставят постоять на краю и Великую Державу.

Как? Вы в курсе, я уверен... На всякий случай поясню — я нареж способ "кузькиной матерью". Крохотный анклав, нанявший громадную армию, объявят банкротом, не сомневайтесь. Но когда? Правильно, год-другой в запасе.

Значит, призывают всех, закрывают фермы и фабрики, отменяют

ВИНТИК И ШПУНТИК ЗА СТАНКОМ

Скорее всего, вы желаете понять, как смонтировать VIP. Ничего сложного в этом нет. И так, я сначала напомню вам, что "Виктория" — это полностью открытая игра. Я подразумеваю, что разные параметры, которые еще предстоит сбалансировать, и архивы (полководцев, имен, фабрик), которые постепенно расширяют, вынесены в отдельные текстовые файлы, которые меняются элементарными редакторами — "Блокнотом" и прочими.

Исправление заменяет их, но не полностью, а частично. Одно подправило провинции, другое — карты, и тому подобное. Значит, изменить файл частично нельзя, его меняют целиком. Выходит, что сначала устанавливаем VIP, а потом "зашить официальной иглой" — встретиться с сонмом глюков. В общем, повторяйте за мной:

❖ Старательно сотрите игру — удалите через меню, а потом — папку, "Проводником". Сохранения тоже не щадите — я понимаю, жалко, но лучше подстраховаться.

❖ В идеале — установите официальную англоязычную версию. Я плохо на вас влияю личной русской официальной + VIP — поддавайтесь сколько душе угодно, только смиритесь, что игра превратится в полиглота, которого злодеи стукнули кирпичом — разговаривает сначала на русском, а потом на

иностранном.

❖ Скачайте подпольное исправление 1.03b. Почему подпольное? Выложили его из недр Paradox, правильно, но оно что-то вроде экспериментального лекарства — господа скандинавы частично обкатывают 1.04.

❖ Поставьте последнюю версию VIP. Когда эти строки возникают на экране монитора, новейшим считается VIP 0.3. На винчестере установщик? Запускаем и указываем папку, в которой находится игра. И внимательно читаем тексты в окошке. На всякий случай.

❖ Поклонники — тоже люди. Во всяком случае, человек склонен латать дырки, следовательно... Выложили исправление к версии 0.3 рядом с ней. Установщик нам обломился, так что распаковываем архив в папку с игрой.

❖ Фанаты не только люди, а самые человеческие люди. Исправлять исправление — это нечто хорошо забытое. Помню, что так практиковались со вторым Daggerfall-ом, прозванным в народе "баггерфоллом". В любом случае, извлеките заплатку в событийный каталог VIP-а (он в папке со сценариями).

❖ Трижды перекреститесь и щелкайте на exe-файле. Что-то не сработало? Повторить!

налоги и полностью субсидируют микрогруппы. Чудовищный минус, но он мы помним, что им экономить бессмысленно — по ним заранее Греф плачет. Призывники распределяются по дивизиям, последние расставляются по провинциям.

Итак, какая-нибудь Бавария сражается полумиллионом человек, причем совсем легально. Учтем, что ИИ чуть-чуть жульничает по финансам — и игрок в сердцах, по-звериному вскрикнув, выкидывает коробочку с диском в окно. Не сомневаюсь, вы вправе шулерствовать точно так же, но как жалко гробить только-только выучившихся крестьян и чернорабочих!..

Чтобы дворники не надрывались, а прохожие не кричали громкоголосые неприличные слова, потирая шишки на макушках, требовалось решительно действовать. Конечно, команда VIP-овцев согласилась исправить игру. Вмешиваться в .exe им не разрешили, но это, как выяснилось, и не обязательно. Один неприметный штришок — неременный минус в 10 кафтанов и 750 фунтов, когда призывают микрогруппу в армию — и выправились, выправились!..

Обнаружить даже один кафтан на мировом рынке — трудно. Выпускают их мало, как в 19-ом, так и в 20-ом веках, а скупают трезвомыслящие страны — т.е. все, от Великобритании и до Зимбабве. Не забывайте, что поставляют в независимые страны только то, что останется после Великих Держав. Поэтому поклонники не зря провоз-

гласили: "Сильная армия — только сильным странам!"

Наконец-то Пруссия спокойно объединяет Германию, не оглядываясь по сторонам и не вжимая в плечи голову — соперник сильно изнемог, что исторически и обоснованно. Как и Сардиния-Пьемонт — Италию. Аналогично: куда легче подавить средние державы — Швецию, Данию, Швейцарию, Аргентину... В общем, опасайтесь только тех, за кем пристально наблюдали бы, будучи реальным императором или президентом.

СИНАПСЫ И НЕЙРОНЫ

К сожалению, исходный интеллект электронного соперника игроки оценили как несовершенный. Действуя по принципу "одна страна — одна логическая схема", разработчики не достигли особенных успехов. В общем, другие страны сравнивали со стальными болванчиками.

Ваш покорный слуга считает, что Paradox следовало бы позаимствовать кое-какой опыт "Master of Orion III" (великой игры, погубленной интерфейсом и графикой). Посмотреть, как ловко советник управлялся с делами, когда его точно настраивали — а затем скопировать алгоритмы, немного подправив, чтобы меняли схемы самостоятельно. Признаю, сложнее, но державы решали бы гораздо правильнее и умнее.

Увы, но так масштабно изменить игру реально, только если предварительно распечатать исходники и долго над ними корпеть. На последнее поклонники согласны, но разработ-

чики не так сговорчивы, как их впечатлительные потребители. Но фанаты кое-как продвинулись вперед, исключительно интуитивно, поэтому встречайте — Dynamic AI System.

Конечно, подробно исследовать Сокото, а после кропотливо высчитывать сорок логических схем — скажем так, нерационально. Но крупные державы отныне располагают 3-4 файлами, которые планомерно переключаются. Один присоединяет к империи туземцев, другой — сражается с соседями, третий возводит фабрики и субсидирует фермеров.

Кроме того, VIP-овцы провозгласили, что страны проявят характер. Вместо безликих истуканов вы встретитесь с холериками и меланхоликами. Как Швейцария соблюдала нейтралитет в реальности, так страна поступит и в игре — ни во что не вмешивается. Присоединяла Великобритания Бирму — так и присоединит.

Игрокам я бы посоветовал не надеяться, что соперник поступит странно или откровенно глупо — армия англичан не бездельничает на Туманном Альбионе, а высаживается десантами, Францию не так-то легко оттеснить на материк — огрызается, и грамотно огрызается.

Главное, мир меняется осмысленно — сильные поглощают слабых, заключаются союзы... Я бы сравнил до и после с Италией и латиноамериканским диктаторским режимом: один — это лотерея, при другом подписывают многолетние контракты. Союзники наконец-то помогают, а соперники — интригуют.

Одно слово — логично.

ЗОЛОТЦЕ И СЕРЕБРИШКО

Перед тем, как разговаривать на экономические темы, я объясню, что такое exploit. К сожалению, адекватно заменить его русским аналогом нельзя, поэтому воспользуемся английским. Буквально, exploit — это использование правила не для того, для чего оно предназначалось.

Поясню. Всем известно, что капиталисты сильно поднимают эффективность фабрик. Этот их плюс оправдан — управляющие высшего звена очень полезны. Но, однако, когда в области единственный завод, на котором горбатятся десять тысяч человек, и миллион состоятельных господ — это, простите, абсурдно. Вы, надеюсь, понимаете, что, приставив к сантехнику Козлову личного президента и Думу, вы не заставите его пахать за тысячу душ? А в игре такие дела реальны.

В основном, exploits возникают потому, что разработчики не сбалансировали цены на сырье и конечные товары. Покопавшись в текстовиках, легко составить подробные таблицы "что и где изменилось", но зачем? Вы ощутите, что они исчезли, мгновенно, только минует год-другой. Но помните — что зашито в .exe — то осталось.

Чтобы расширить железные доро-

ги, отныне требуется затратить механизмы. Вы сообщаете мне, что из столь незначительное изменение не стоит расходовать слова? Отнюдь.

Во-первых, только сильные державы в состоянии возводить линии по всей территории и высшего уровня — остальные заблокированы, ведь механизмы крайне дефицитны. Во-вторых, активно возводить железные дороги реально, только научившись самостоятельно производить "колесики". В-третьих, первые сконцентрируются в промышленных районах, что исторично.

В исходной игре мозолили глаза великолепно образованные крестьяне — 100% грамотных. К слову, даже в сегодняшней России этот процент пониже. Поэтому пользователя заставили платить — +1% к цене образования за открытие.

Проще говоря, великолепную науку отдали промышленным гигантам — чем выше по древу познания, тем дороже. Иными словами — вынудили крохотные но умные анклав срезать бюджеты до тех пор, пока прогресс не остановится. Отсюда вывод — развивайтесь комплексно. Правильный вывод. Опять-таки, историчный.

Последнее. Интересно решили индийский вопрос. Полуостров выделили отдельной страной, Британской Индией (или Ост-Индской Компанией), которая соединена с Великобританией военным союзом. Ежеквартально она выплачивает метрополии определенную сумму, от 10 до 30 тыс. фунтов.

Таким образом, это первый шаг к экономическому разделу "диких" стран, не отбирая провинции или репарации, а именно формируя компании. Одними событиями пройти дальше почти нереально... А вдруг получится?

Итак, пора заканчивать этот краткий обзор. За бортом осталось многое — несколько тысяч событий, сотни логических схем, переделанные карты... Но эти составляющие не такие важные, чтобы уделять им полосы. В следующих абзацах мы кратко резюмируем. Да-да, поймем и отрезюмируем.

В общем и целом, перед нами образчик качественной, талантливой и, главное, бескорыстной работы. Лично я оценю ее жирной пятеркой. Но игры никогда не обучались — к чему эти цифры? Дополнение крайне популярно в народе — значит, удалось с лихвой.

Но возникает закономерный вопрос — а почему до этого не додумались ребята из Paradox, которые, строго говоря, не любители, а профессионалы? Как же... Ответить правильно — значит, ответить так: торопились. Одним словом.

Однако подлинно хорошими и отточенными игры от Paradox становились ко второй части. Подождем? Я уверен, что многое из VIP употребят с пользой.



ТИМУР ХОРЕВ

И снова здравствуйте, любители игровых секретов и сюрпризов. Сегодня мы поговорим об одной из самых знаменитых игр этого года. Я раскрою вам все секреты, веселости, шутки и приветы, которые разработчики запрятали в "Doom 3". Ну, или почти все.

ЖАНР
Боевик
СОЗДАТЕЛИ
Id Software, Activision
В РОССИИ
1С
НА ЧТО ПОХОЖЕ
Doom
МУЛЬТИПЛЕЕР
локальная сеть
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
PIV-1.5 GHz, 384 MB, 64 MB video
(PIV-2 GHz, 512 MB, 128 MB video)
Рейтинг



Doom III

Пасхальные яйца

НЕМНОГО НОСТАЛЬГИИ

В Id Software работают веселые люди. Традиция закладывать в игры шутки с пасхальными яйцами напoпoлам идет у них с давних времен. Уже в стареньком "Wolfenstein 3D" были заложены хитрые секреты, а в выходе первой игры из серии Doom ребята распоясались окончательно.

В Doom было огромное по тем временам количество тайн. Пьяная рыбка Dopefish с неправильным прикусом рисовалась на стенах в тех местах, где обнаружить ее могли только очень любознательные думеры. Dopefish впервые появилась на свет в игре из серии Commander Keen, с которой начался финансовый успех Id Software. С тех пор она стала талисманом компании. Не был забыт и сам "Командор Кин" — паренек на роликах в каске — его тоже можно было встретить в игре и даже застрелить!

Вторая часть Doom вышла под неофициальным девизом "еще больше Doom!". Разработчики затолкали в нее больше графических наворотов, оружия, чудовищ и, само собой, пасхальных яиц. В секретных уровнях игрок мог попасть в окружение, взятое прямо из "Wolfenstein 3D", и сразиться с фашистами, роняя скупую слезу ностальгии. Но и это еще не все — в конце "Doom 2" вам предстояло сразиться с последним

боссом: головой самого Джона Ромера, надетой на палку.

ИЩИТЕ ПОД КАЖДЫМ КУСТОМ

Как видите, игры от Id давно грешили "яичницей", но "Doom 3" побил все рекорды. Количество шуток в нем просто превышает все разумные пределы, и по этому параметру игра приближается к Serious Sam.

В традиционном понимании "пасхальное яйцо" (easter egg) — шутка, которая скрыта от глаз разработчиками. Ее надо специально искать с лупой. Но в играх это правило не всегда соблюдается. В "Doom 3" большую часть приколов не придется долго разыскивать — они будут попадаться вам на пути, назойливо лезть в глаза, а от некоторых даже придется отбиваться, спасая свою жизнь.

Но есть в игре и другая категория пасхальных яиц — замаскированных. Чтобы понять, что перед вами именно шутка, надо проходить игру вторично, быть думером старой школы или знать поименно разработчиков и их родственников.

Самые известные шутки в "Doom 3" — это игровой автомат Turkey Puncher 3 в начале игры и секретный PDA с приветами от разработчиков в ее конце. О них читайте во врезках. А сейчас мы поговорим о других забавных вещах.

ХУДОЖНИКИ РАЗВЛЕКАЮТСЯ

Игровое окружение преподнесет вам немало графических сюрпризов. Художники "Doom 3" постарались и выдали на-гора несколько полновесных шуток.

В самом начале игры сразу после биосканирования взгляните на стену справа. Там висят два агитационных плаката от Union Aerospace Corporation. На том, что слева, надпись "Марсианские лаборатории Дельта меняют лицо Марса" с известным изображением марсианского сфинкса, заснятого беспилотным аппаратом "Викинг".

Справа там же висит плакат с откровенно двусмысленной надписью "UAC приближает человечество на шаг ближе к раю". Если быть точнее — к аду.

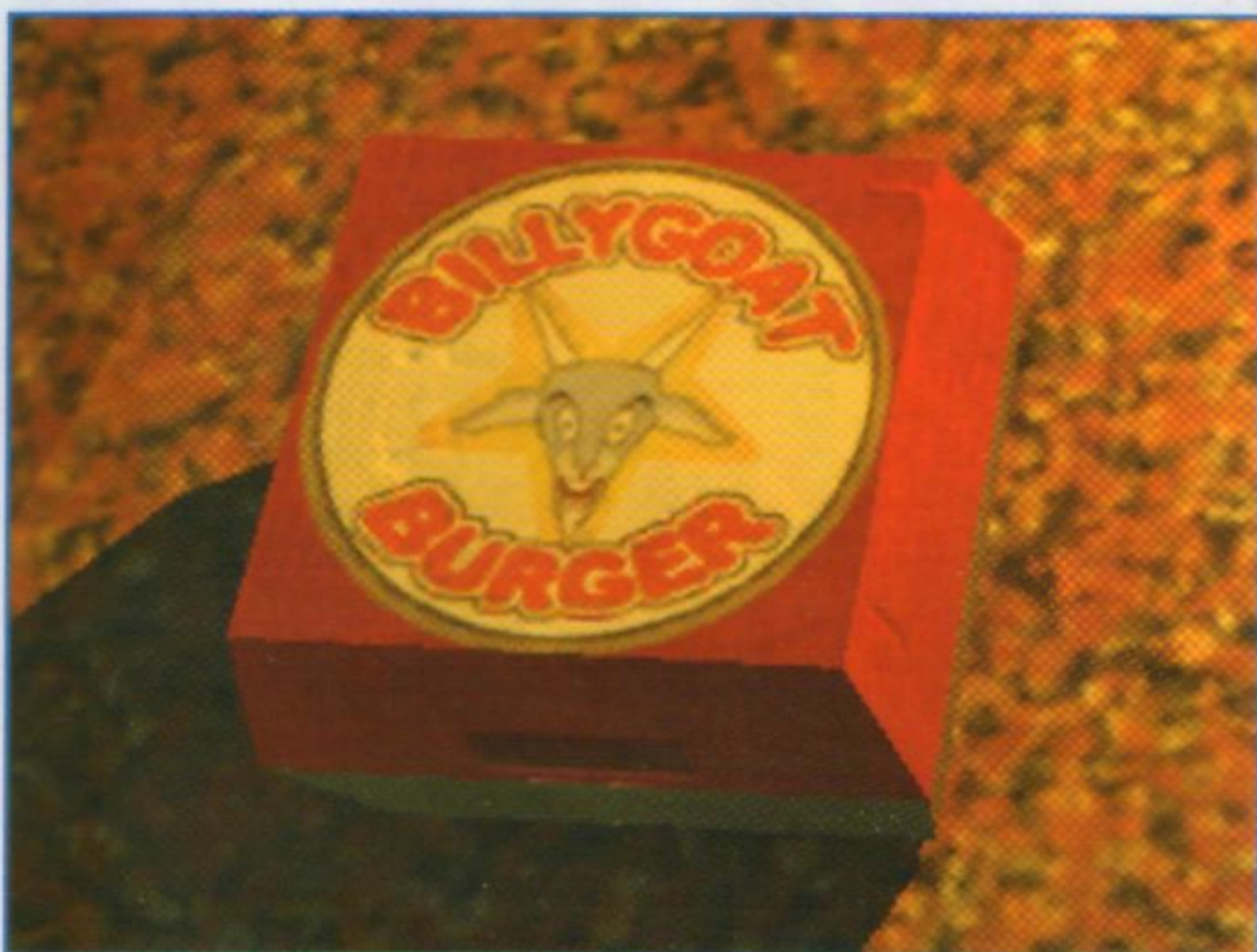
В столовой (там же, где стоит игровой автомат) посмотрите по телевизору новости. Одно из сообщений в бегущей строке гласит: "Энди Стрэттон завоевал золото в сто сорок девятой игре "Quakecon", победив тысячи атлетов в борьбе за приз в десять миллионов кредитов".

Действительно, ну как было не пропиарить в хитовой игре серию Quake? Тем более что "Quake 4" уже не за горами.

Там же на полке под телевизором вы найдете коробку из-под гамбургеров под маркой "Billygoat Burgers". Нет ничего дурного в том, чтобы сделать символом компании козлика Билли. Но художник позабылся и здесь — этот веселый козлик заключен в желтую пентаграмму и здорово напоминает настенные изображения демона Бафомета из первых частей игры. Возвращаясь к теме пятиконечных звезд, скажу, что форма шаттла, на котором главный герой прилетает на Марс, тоже очень подозрительна. Пересмотрите еще раз вступительный ролик.



Девиз UAC: "На шаг ближе к раю".



→ Кушайте гамбургеры от Козлика Билли. Адски хороши!

В этой же столовой повсюду разбросаны журналы. Они теперь часто будут встречаться вам в игре. Игровой журнал "GameHog" демонстрирует нам пикселизированное лицо морского пехотинца из первых серий игры (сравните с лицом на игровом автомате). На обложке можно даже разобрать слова "Doom Ultra 40". Девушка с обложки журнала "Booty" чертовски напоминает Охотницу — одного из ботов "Quake 3".

Кроме этого, американские игроки утверждают, что красный степлер, изображенный на обложке журнала "UAC Today", взят из фильма "Космический офис". Если честно, впервые слышу о таком, но раз они говорят...



В самом начале игры после первой встречи с чертом обратите

внимание на пульта управления паровыми трубами. На экране написано "Valve running". Если вы следите за рынком боевых игр, то поймете, что здесь имеется в виду не "клапан", а фирма Valve Software. Именно Valve сейчас спешно заканчивает "Half-Life 2", потенциального убийцу "Doom 3".

Такого рода шпильки в адрес конкурентов встречались в играх и раньше. Например, в знаменитом "Duke Nukem 3D" главный герой в одном месте игры после землетрясения гордо заявляет: "I am not afraid of quake" ("Я не боюсь землетрясения!"). Само собой, это был

сает над тесной комнатой. И в ярко-красной пентаграмме лежит чей-то личный карманный компьютер, PDA.

Это компьютер Id Software. Внутри — двадцать пять писем от разработчиков. Своими мыслями, ощущениями от хорошо проделанной работы, благодарностями поделитесь оба Кармака, Клауд, Уиллитс, Бессет, Чанг и другие. Кто-то просто коротко скажет "спасибо", кто-то распишется на две страницы. Одни будут передавать привет родным и близким, другие поделаются любопытными тайнами.

У этого пасхального яйца, главного секрета игры, один недостаток — оно напрочь перебивает напряжение перед встречей с Кибердемоном, поэтому советую почитать письма уже после того, как Большая Железяка останется без ноги.

Id Software не в первый раз устраивает такое "неофициальное" общение с игроками. В конце "Quake 2" после победы игрок попадал в галерею портретов разработчиков.



→ Не правда ли, здесь есть что-то общее?

намек на самую первую игру серии — Quake, которая к тому времени еще только была в разработке.

В комнате, где к потолку приколочен лысый субъект с отсутствующими кишками, вы впервые встретитесь с двухголыми тварями. Внимательно посмотрите на стенные панели. Не правда ли, они напоминают стилизованные черепа с запачканными кровью челюстями? Скорее всего, это сделано специально.

В лабораториях Дельта (первый уровень), включив в комнате управления гигантский реактор, обратите внимания на два экрана с надписями "Reactor Online". В углу одного надпись "33 rps", а у другого "45 rps". Это две скорости вращения виниловых пластинок. Схематические синие диски и звукоинженеры на тех же экранах нарисованы для тех, кто еще сомневается — а не почудилось ли?

Очень часто в игре вам будут встречаться экраны с предложением сохранить резервную копию информации. Если вы сделаете это, то какая-то "информация", наверное, сохранится, но в игре это никак не проявится, так что смысла в них нет.

Обратите внимание на странные символы позади окошка с предложением сохраниться. Если вы сделаете скриншот, а потом перевернете его, то сможете прочесть надпись о рекомендованной переделке детали. Смысла вы не найдете и здесь. Возможно, художник здесь просто использовал старые заготовки.

Самое очевидное "пасхальное яйцо", специально для "пожилых" игроков. Вы встретите его ближе к концу игры. Рельефные плиты, найденные археологами в марсианских храмах, демонстрируют историю древних марсиан и способ применения артефакта "Куб душ". На одном рельефе показана сцена, в которой неизвестный герой собирается применить куб против орд лезущих на него рогатых демонов. Эта картинка — почти точное повторение рисунка с обложки коробки "Doom"! Замечательный сюрприз для тех "старичков", кто еще по-



мнит начало серии.

Правда, картинку пришлось чуть-чуть изменить, чтобы она вписывалась в сюжет игры. Ее обрезали и зеркально повернули. Из правой руки морского пехотинца убрали оружие, а в левую руку (так удачно повернутую ладонью вверх) поставили парящий Куб Душ. Получилось неплохо.

Оказавшись в аду, не спешите подниматься по лестнице с горгульями. Лучше тщательно осмотрите зеленую пентаграмму под ногами. Вы без труда найдете на ней лицо героя первых игр Doom и логотип UA Corp. Некоторые утверждают, что на пентаграмме можно найти и "пьяную рыбку", но на классическое изображение Dopefish (см. иллюстрацию) оно мало похоже.

Точно такие же пентаграммы других цветов встретятся вам и дальше по ходу игры.

СЦЕНАРИСТЫ ТОЖЕ ЛЮБЯТ БУЛОЧКИ

Буквально сразу же после начала игры вас ошарашат отличной шуткой. Поговорив со служащим Фейнером в приемной. Получив на руки PDA, встаньте над его плечом и посмотрите, что он печатает на компьютере. Сначала он будет писать обычный отчет: "Я принял нового пехотинца, выдал ему PDA, послал к сержанту Келли, ля-ля-ля..."

Не уходите, и Фейнер напишет чуть пониже: "К письму: еще я хочу добавить, что этот новый пехотинец чрезвычайно невежлив. Он нависает над моим плечом и читает все, что я печатаю. ПРЕКРАТИ!"

Получив на руки PDA, вернитесь к первому встреченному вами служебному компьютеру сразу за камерой биосканирования. Скачайте на руки информацию о "Месячнике безопасности". Из записки вы узнаете, что Фред Нильсен (это, кстати, сотрудник Id Software) будет проводить базовые занятия по прицеливанию и стрейфам.

В зале, где перед вами встанет выбор — вызывать флот или нет (это примерно середина

"СПАСИБО, ЧТО ИГРАЕТЕ В НАШУ ИГРУ!"



→ Здесь вы и найдете "секретный" компьютер с приветами.

Спустившись на лифте на место раскопок Героя, подобрав боеприпасы, валяющиеся вокруг в огромном количестве, вы начнете спуск вниз по узкому извилистому коридору. Где-то там за седьмым поворотом вас ждет сам Кибердемон, он же Кастрюлеголовый. Смотрите внимательно на стены вокруг, и в самом низу коридора слева от себя вы увидите загадочный тупик. Свеча освещает выбитую в камне лаконичную надпись — "Id".

Это оно! Пригнувшись, подойдите к ней и толкните камень. Слева откроется проход в нишу. По бокам здесь горят человеческие торсы, чей-то рогатый череп нависает



игры), внимательно посмотрите на экран. Найдите надпись "AUTHORIZATION 199 PAN-CIP KEY IDSPIS-POPD". Последнее слово — IDSPISPOPD — код, который включал режим "прохождения сквозь стены" в "Doom".

Судя по всему, этот код был слишком длинным, и в "Doom 2" его сменили на более короткий IDCLIP.

Эта шутка, скорее, от звукорежиссеров. Но, тем не менее... На втором уровне лабораторий Дельта не открывайте камеры с бывшими пациентами. Вместо этого найдите камеру, в которой толстый зомби ритмично бьется головой о стекло. Внимательно прислушайтесь. Похоже, этот "пациент" еще при жизни переел горохового супа.

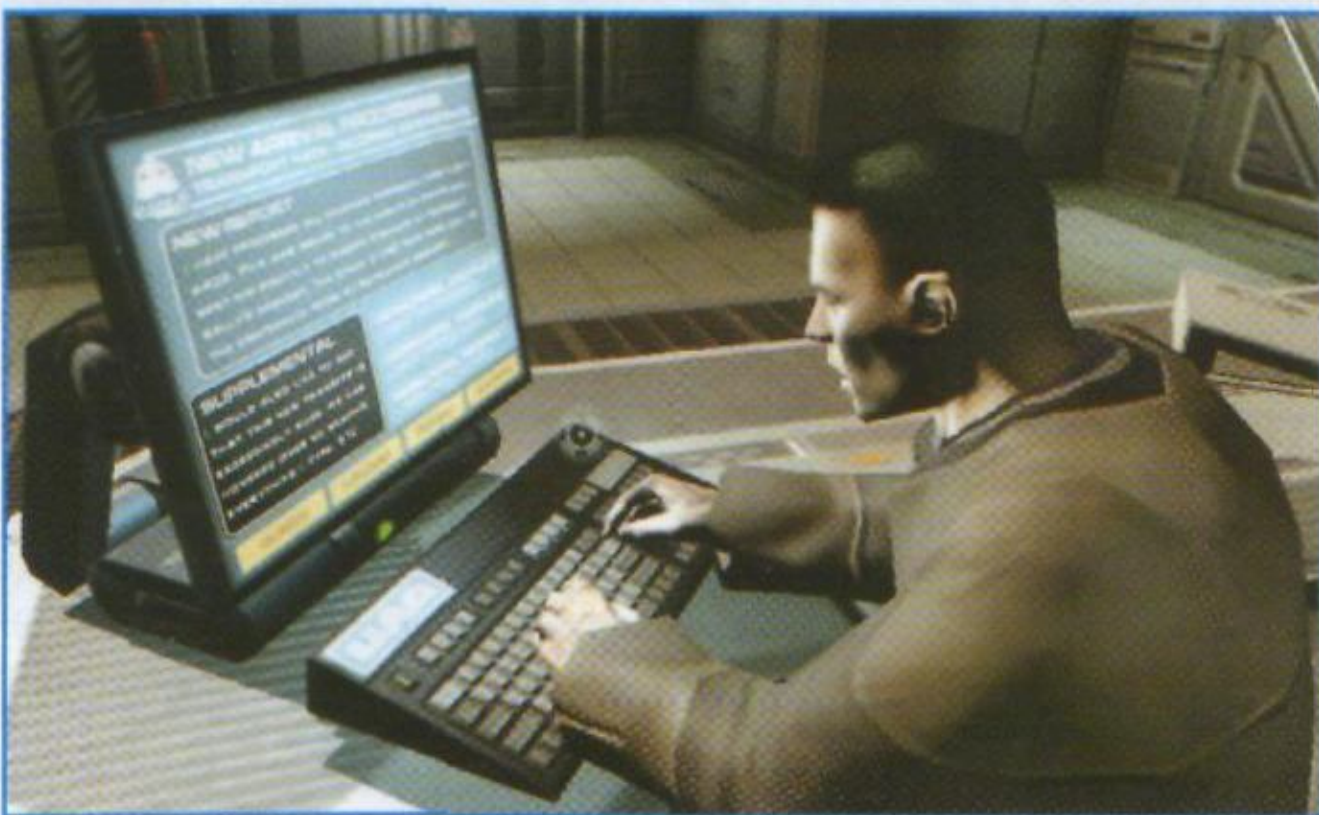
А этот прикол — от программистов. В игровой консоли (Ctrl+Shift+) введите старые коды для "Doom". Консоль любезно подтвердит, что память вам не изменила.

Шутки над этими знаменитыми комбинациями клавиш встречались и раньше. Помнится, в "Heretic" код IDDQD вместо предполагаемого бессмертия даровал персонажу смерть, а код IDKFA не давал, а отбирал все оружие.

В конце четвертого уровня лабораторий Дельта, в коридорах со скелетами и кровавыми стенами вам встретится зомби с бензопилой. Это не обычный зомби. На голове у него праздничный колпачок в полоску. Пожалуй, это самое агрессивное "пасхальное яйцо" в игре.

Ближе к концу игры, на уровне CPU, вы увидите в коридоре рабочий компьютер. С таких обычно можно загрузить электронные сообщения, но этот выглядит странно. Фоновый рисунок на экране — огненная пентаграмма. И надпись необычная "Что необходимо помнить при открытии жертвенных порталов". Загрузите с него сообщение и прочтите:

"Наше время пришло! Очень скоро человечество окажется в царстве вечных мучений, как написано в пророчестве. Мы будем пировать над их душами!"



«В первых строках своего письма...»

При открытии жертвенных порталов помните следующие вещи:

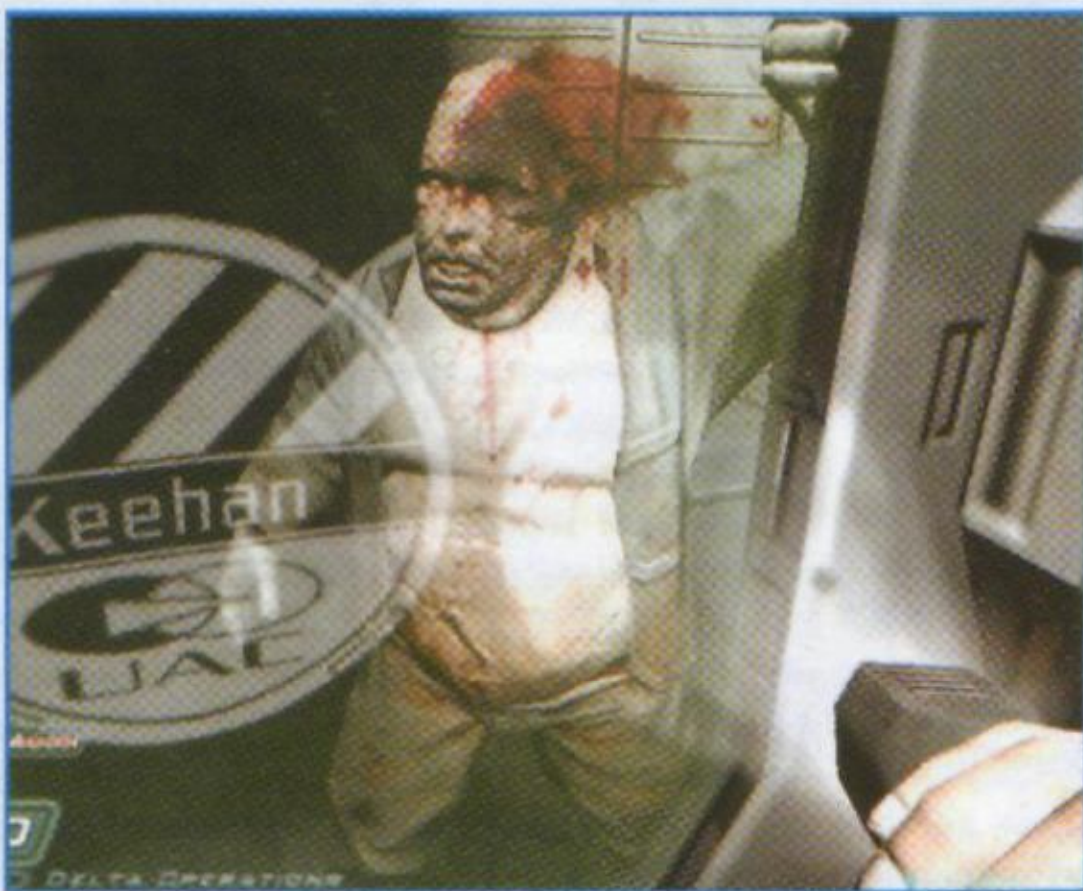
- ❖ Лучше всего использовать кровь девственниц;
- ❖ Козлиная кровь должна храниться не дольше трех дней;
- ❖ Внутренности надо вынимать до смерти, либо не позднее, чем полчаса после нее.
- ❖ Свечи надо расставить так: короткие впереди, длинные позади — но не наоборот!

И еще очень важно: пентаграммы надо рисовать от центра к краям и слева направо".

УРОЖАЙ ЭЛЕКТРОННЫХ ПИСЕМ

Личная переписка бывших обитателей базы, которую вы сможете прочесть, подбирая по пути личные компьютеры — не только источник сюжетной информации. Это еще и неисчерпаемый кладезь веселостей, шуток и приколов разбушевавшихся сценаристов. Чего только не найдешь в частной почте: любовные послания, подтрунивание над коллегами, спам от "Марсианского приятеля", "письма счастья". Обязательно читайте все письма по пути.

В переписке так много веселого, что отделить настоящие "пасхальные яйца" от простых шуточек — непростая задача.



В PDA Симуса Блейка найдите подтверждение заказа из интернет-магазина. Симус заказал альбом "Champagne Tomiko" группы "Zsecs" (кстати, ZSec — так называют охранников-секьюрити мар-

SUPER TURBO TURKEY PUNCHER 3

Super Turbo Turkey

Puncher 3 — это не просто игровой автомат в столовой для солдат марсианской базы. Это воплощение самого "Doom 3" в его виртуальном мире. Еще с самого начала серии разработчики не раз признавались в том, что игры делаются нарочито простыми и незамысловатыми в смысле игрового процесса. Игрок видит чудище — игрок убивает чудище. Если посмотреть прямо, то "Doom" и "Doom 2" — это просто усложненный вариант популярной ярмарочной забавы, в которой из нор быстро выскакивают крысы, а играющий должен быстро бить по ним деревянным молотком. И третья часть игры, несмотря на всю свой сложный сюжет, недалеко ушла в этом плане. "Боец с индейками 3" — это воплощенная самоирония Id Software.

Сразу после начала игры найдите столовую с игровым автоматом от фирмы Nabcon (видимо, имеется в виду реальная Namco). Играет веселенькая музыка, и ге-



Безответная индейка может только кудавать.

рою доступно лишь одно действие — удар кулаком по индейке. Кулак, звук удара, лицо персонажа, и фон вокруг индейки — все взято из "Doom". Намек более чем очевиден.

После четырех-пяти ударов кудавущая индейка разлетается на куски (кровавые ошметки — тоже из "Doom"), и на ее место опускается другая. "Вот что такое, на самом деле, наша игра!" — с улыбкой говорят тем самым разработчики. — "Это всего лишь забава, не относитесь к ней слишком серьезно".

А что будет, если "отнестись к забаве серьезно"? Что будет, если попытаться набрать двадцать пять тысяч очков? Тогда к вам на PDA придет письмо с лаконичным предложением перестать маяться дурью.

Если вы вернетесь в ту же столовую уже после катастрофы, игровой автомат уже не будет работать. И это правильно: ведь, теперь у вас есть другие "индейки", которыми стоило бы заняться.

сианской базы).

Как обычно бывает в интернет-магазинах, в конце письма указан список рекомендуемых альбомов. Один из них исполняется группой "Hellish Dragons" ("Адские Драконы") и называется "The Head on my Tongue" ("Голова на моем языке"). Шутка будет непонятна тем, кто не прошел игру до конца и не видел финальный ролик, в котором голова доктора Бертругера оказалась на кончике языка адского дракона.

В компьютере Джека Смита, в письме Эри Брейдена некий агрегат "Albuquerque Capacitor". Не все увидят здесь тонкий намек на песню "Albuquerque" Эла Янковича (альбом "Running with scissors").

Я ТЕБЯ НЕ ЗНАЮ, НО Я ТЕБЯ ПОБРЕЮ

Чтобы узнать и понять некоторые пасхальные яйца, надо быть "в теме". Они предназначены специально для тех, кто пристально следил за разработкой игры и для тех, кто живет в американской культурной среде.

На сайте UA-Corp.com несколько лет назад были опубликованы два зашифрованных сообщения. Их разгадали парни, зарегистрированные на форуме как UniQ и Capt Proton. Теперь, получив от Фейнера свой личный PDA в

самом начале игры, взгляните на лэптоп справа от него. На экране надпись UNIQCAPTROT — это дань хитроумным героям.

Кроме этого, в игре были замечены:

- ❖ Эрик Вебб, сотрудник Id Software — в лице пехотинца.
- ❖ Билл Брэски — американский шоумен.
- ❖ Хэрви Липстич — выживший из ума старик из американского сериала.
- ❖ Стив Роско — дизайнер Id Software.
- ❖ Мэтт Хупер — тоже дизайнер.
- ❖ Мэл Блэквелл — дизайнер.
- ❖ Кристиан Энтков — дизайнер и звукорежиссер.
- ❖ Джерри Кихан — главный художник.
- ❖ Пат Даффи — художник.
- ❖ Саймон Гарлик — хороший друг разработчиков и известный игрок.
- ❖ Пара персонажей из малоизвестного в России британского шоу "Офис".

Напоследок советую вам зайти на сайты, которые упоминаются в игре. Сходите на www.martianbuddy.com (обязательно с "www"). Посетите www.ua-corp.com, официальный сайт Union Aerospace Corporation. К сожалению, слухи о том, что с помощью специального кода можно запустить windows-версию старого "Doom", не подтвердились.

Вот и все о пасхальных яйцах из "Doom 3". Увидимся в лабораториях Дельта!

АЛЕ

БЕЛОУСОВ АНДРЕЙ

Сколько бы времени ни потратили разработчики на балансировку игры, все равно не удастся избежать перевеса одной из сторон — особенно если их 12. На мой взгляд, сильнейшая раса в игре — китайцы. Трудно назвать лучшего генерала, но я предпочитаю пехотного. Именно с китайцев я и начну свой цикл статей о "Command and Conquer: Generals — Zero Hour". Конечно, дисбаланс не слишком велик, но все-таки он есть. Ввиду большого числа сторон и возможных комбинаций, мы сосредоточимся преимущественно на стратегиях развития. Тактика боевых действий определяется конкретной ситуацией.

ЖАНР
RTS
СОЗДАТЕЛИ
Electronic Arts Pacific
НА ЧТО ПОХОЖЕ
Command and Conquer Generals
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
PIII-800 MHz, 128 MB, 32 MB video
(PIV-1,8 GHz, 256 MB, 64 MB video)
МУЛЬТИПЛЕЕР
локальная сеть, интернет
СКОЛЬКО ДИСКОВ
два CD
САЙТ ИГРЫ
www.ea.com/games/cc_generals
Рейтинг


Для начала оговорюсь, почему сторон 12. С формальной точки зрения их 3, а все остальное — вариации. Но можно ли назвать это вариациями, если стиль игры, тактики, сильные и слабые места меняются почти полностью?! Возьмем ту же пехоту: в обычных "Генералах" никому в голову не могло прийти, что ее можно использовать как основной род китайских войск! А в "Zero Hour" появился генерал Фай — и он отлично обходится без мастеров боя и повелителей. Исходя из того, что сторон 12, подсчитаем, сколько комбинаций в игре. Получается весьма внушительное число — 144. Даже если рассматривать по одной стратегии, на цикл уйдет больше года. Да и карты определяют стратегию намного больше, чем противники. Ведь развитие целиком и полностью зависит от количества мест сбора ресурсов возле



Command and Conquer Generals — Zero Hour

Рабоче-китайская красная армия

командного центра. Из этой ситуации я вижу только один выход — уделять львиную долю внимания универсальным развитиям. Хотя, конечно, мы будем регулярно обсуждать и конкретные тактики боя.

■ **МАЛЕНЬКИЙ ФОКУС:** перед началом боя исчезает индикатор загрузки, и экран на несколько секунд темнеет, в это время с помощью клавиатуры можно отдавать приказы командному центру. Например, нажав клавишу "D", вы закажете бульдозер, "A" — радар. Также рекомендую выделить начальный экран под Ctrl-F1.

"ЧИСТЫЙ" КИТАЙ

Нам Кремля заманчивые своды
Не заменят статуи Свободы!

Мало кто из вас всерьез будет играть за эту сторону, но представленные здесь тактики можно использовать всем китайцам — конечно, с существенными поправками.

ТАКТИКА "ПО УМОЛЧАНИЮ"

Карта: любая карта с двумя складами ресурсов возле базы

Противник: любой

Примечание: эта тактика плохо подходит для пехотного генерала.

В начале сетевой игры вы получаете в свое распоряжение команд-

ный центр и одного строителя (он же бульдозер). Пусть этот строитель-бульдозер немедленно соорудит ядерный реактор, а вы тем временем закажите второго, а также радар (если хотите) и выберите генеральские улучшения.

■ **СОВЕТ:** при помощи сочетания клавиш Ctrl-O выделите первый бульдозер в нулевой отряд.

Когда на свет божий выйдет второй строитель — выделите его под Ctrl-9 и отправьте туда, где решили соорудить второй центр поддержки (поближе к ресурсам). Как только первый бульдозер завершит создание электростанции, пусть каждый из строителей принимается за отдельный центр поддержки.

После возведения центра поддержки вы получаете грузовик снабжения. Сразу же заказывайте еще по одному в каждом центре. Первый освободившийся бульдозер сооружает фабрику, второй — казармы.

Если поблизости есть нефтяные станции или другие полезные нейтральные строения, то, как только будут сооружены казармы, закажите двух солдат, а затем улучшение, позволяющее захватывать здания. После того, как создадите какую-нибудь армию (обычно это пехота, БТР и огнеметный танк), стройте аэродром, а затем центр пропаганды.

От Тайги до британских морей
Красная армия всех сильнее.
марш "Белая армия, черный барон", 1920 г.

На этом развитие заканчивается и начинается битва — здесь все зависит от того, кто ваш противник. Так что дальше придется импровизировать.

РАКЕТНЫЙ БОЙ

В силу игровой механики, если два транспорта сражаются с ракетчиками — преимущество на стороне отступающего. Это происходит из-за низкой скорости и ограниченной дальности ракет. Такой эффект заметен только на существенном расстоянии. Отступающий отряд как бы убегает от ракет, и большинство из них не долетают до цели, а наступающий сам приближается к снарядам противника. Такой же фокус может проделать ракетный транспорт в борьбе против неракетной техники. Благодаря дальности ракетчиков, противник не способен попасть в вас. При равной скорости это будет длиться до уничтожения машины неприятеля. Знание этих особенностей позволяет без потерь выиграть бой даже у превосходящих сил противника.

МИКРОУПРАВЛЕНИЕ

Конечно, на 99% процентов микроуправление — ловкость рук и никакого мошенства, и достигается оно многомесячной практикой. Но если вы заучите некоторые быстрые клавиши и внимательно прочтете данные советы, это существенно поможет вам в игре.

Ctrl-F1 — Ctrl-F12. С помощью этих комбинаций можно выделять экраны под клавиши F1-F12, аналогично выделению отрядов под клавиши '1'-'0'.

В подавляющем большинстве случаев, пока первый бульдозер занят строительством, а второй еще не вышел из командного центра, у вас есть некоторое свободное время. Советую потратить его на выбор генеральского улучшения, выделение строителя в нулевой отряд, а некоторых экранов — под функциональные клавиши.

Держите!

ПРОДАЖА КОМАНДНОГО ЦЕНТРА

Карта: с двумя или тремя местами сбора ресурсов

Противник: любой

Продажа командного центра приносит 1000 серебриков, а деньги остро необходимы в начале игры. Правда, для применения такой тактики необходим высокий уровень микроуправления, ведь не каждый может играть без миникарты.

Как всегда, в начале игры у вас есть командный центр и строитель (сразу же закажите еще одного). Первый бульдозер должен возвести электростанцию. Тем временем выберите улучшения и назначьте имеющегося строителя в нулевой отряд.

Как только появится второй бульдозер, продайте командный центр. Соорудив электростанцию, создайте два центра поддержки (по одному на каждого строителя). При постройке центра поддержки вы получаете грузовик.

виши (F1-F12), особенно тех, на которых вы собираетесь соорудить центры поддержки.

Рядом с миникартой есть кнопка с пиктограммой в виде гаечного ключа и молота. Когда вы нажимаете на нее, выделяется свободный бульдозер. Поскольку мы выделяем рабочих под быстрые клавиши, она полезна лишь в качестве индикатора — доехал бульдозер или нет.

Время от времени в правом верхнем углу монитора появляются уведомления о важных событиях, они сопровождаются и звуковыми репликами. Например: "На вас напали" или "Центр поддержки завершен". Так вот, нажав на клавишу "пробел", вы мгновенно переместитесь в то место, где произошло последнее значимое событие.

Немедленно направьте его на добычу ресурсов и закажите второй. Затем постройте фабрику и третий центр поддержки или казармы (по обстоятельствам), после чего создайте центр пропаганды.

■ **ПРИМЕЧАНИЕ:** если вы играете против террористов (GLA), и центр поддержки можно построить поближе к противнику, первую машинку поддержки выгодно сразу же послать на врага для подавления рабочей силы и, если повезет, пехоты. В этом случае расположите первый центр поддержки возле ближайшего к противнику места сбора ресурсов (несмотря на то, что в большинстве случаев это тормозит ваше развитие).

ГЕНЕРАЛЬСКИЕ УЛУЧШЕНИЯ

❖ *Первая звезда:* ничего.

❖ *Вторая звезда:* ничего.

❖ *Третья звезда:* бомбардировка, артиллерия уровень 1, артиллерия уровень 2.

❖ *Четвертая звезда:* артиллерия уровень 3.

ПЕХОТНЫЙ ГЕНЕРАЛ
КИТАЙЦЕВ (ГЕНЕРАЛ ФАЙ)

Хорошо смеется тот,
кто стреляет последним.

Народная мудрость

На мой взгляд, это сильнейший генерал. На городских картах он почти непобедим. Поэтому я уделю ему особое внимание.

ТРИ СТРОИТЕЛЯ

Вперед! С нами алые стяги!

"Гражданская Оборона"

Карта: средняя либо большая, где на одинаковом расстоянии от игроков находится множество жилых и нейтральных зданий, а возле каждого командного центра — по два места сбора ресурсов

Противник: любой

Генерал Фай получает существенное преимущество потому, что для возведения казарм его войскам не требуется ядерный реактор, а пехота умеет окапываться в жилых домах.

Используя эту стратегию, вы за счет скорости развития первым захватите стратегически важный объект с полезными нейтральными зданиями.

Коммунистическая партия Китая доверила вам командный центр и один бульдозер. Как нетрудно догадаться из названия стратегии, мы закажем еще двух строителей, а затем радар (по желанию). Первый бульдозер отправьте в центр карты — там он должен будет возвести казармы, а второй займется ядерной станцией. Третий, скорее всего, появится на свет раньше, чем завершится сооружение электростанции. Его следует немедленно направить к месту будущего центра снабжения. Как только появится станция, оба бульдозера должны построить по центру снабжения. Затем необходимо увеличить добычу ресурсов, заказав в каждом центре поддержки по одной машинке. Для защиты пер-

воначальной базы возведите военную фабрику.

■ **ЭТО ИНТЕРЕСНО:** многие думают, что БТР, заполненный красноармейцами, не в силах уничтожить башню Гатлинга, но это не так. Подведите БТР вплотную к башне, и, как только пулеметы Гатлинга уничтожат транспорт, из него выйдут злые, голодные и босые солдаты, которые несколькими ударами штыков "порвут на части" несчастную башню.

Если ваш противник не ядовитый генерал, рекомендую сразу же послать одного пехотинца на вражескую базу. Постройте еще одни казармы рядом с уже существующими, наймите еще пехотинцев и занимайте здания.

Если вы предполагаете, что ваш враг будет активно применять авиацию, захватывайте весь периметр — чтобы его самолеты или вертолеты не ударили с тыла.

Противодействие США

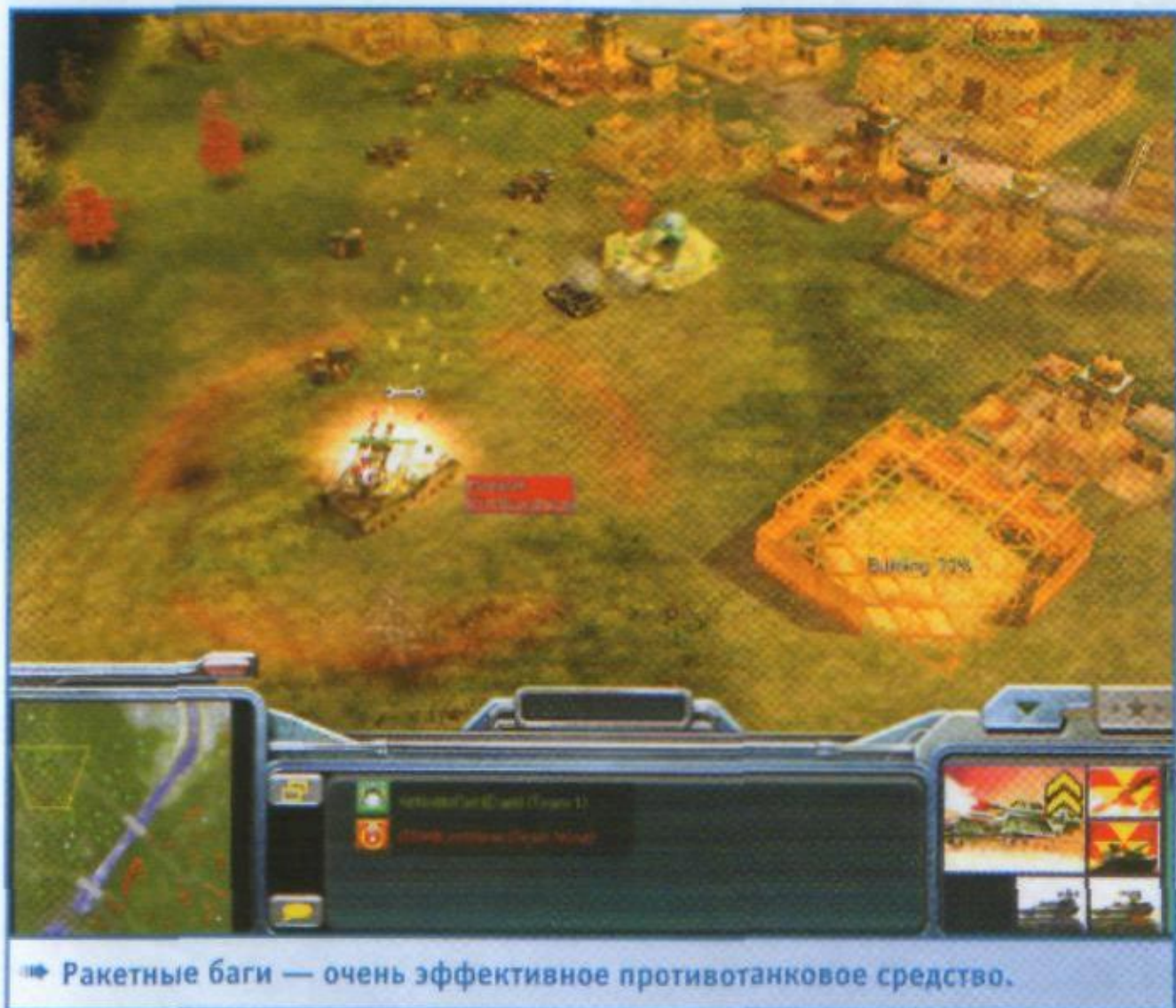
В самом начале отправьте нескольких минипулеметчиков на базу врага: вы существенно подорвете его экономику, если уничтожите "Чинуки".

"Хаммеров" опасаться нечего — они не в силах разрушить здание, где засел хотя бы один ракетчик. Если враг будет применять самолеты, высаживайте пехотинцев из БТР и используйте его в качестве разведчика. Атака вертолетов на здание с пехотинцами бессмысленна. А вот рейнджеры способны одной гранатой уничтожить всю пехоту в доме, поэтому, заведя рейнджеров, выводите пехоту из укрытий.

■ **СОВЕТ:** ракеты не "наводятся" на пехоту, поэтому, увидев "Хищников" — начинайте передвигать эти войска.

Противодействие террористам

Благодаря своим туннелям, террористы способны легко захватывать стратегически важные объекты в начале игры. Но рабочих, строящих эти туннели, легко разда-



➔ Ракетные баги — очень эффективное противотанковое средство.



➔ Как вы уже догадались, в этом бою победит отступающий вертолет. Причем он не потеряет ни одного очка жизни.



вить любой техникой. Захват территории в этом случае выглядит следующим образом: к гипотетическому туннелю сразу отправляется бульдозер. Если вы угадали — раздавите рабочего и возводите свои казармы. Если нет — все равно стройте казармы и первым заказывайте минипулеметчика.

Противодействие Китаю

Танки "Дракон" способны уничтожать гражданские здания вместе с засевшей в них пехотой. Против танков будут полезны самолеты или вертолет. Учтите: в большинстве случаев у "Драконов" будет хорошее прикрытие.

RUSH

Схватить автоматы и убивать всех подряд.

Егор Летов

Карта: маленькая, где возле базы только одно место сбора ресурсов

Противник: медленно развивающийся генерал (авиатор американцев)

Эта тактика — стандартная для пехотного генерала. Благодаря ей вы быстро и красиво расправитесь даже с теми соперниками, которые ближе к середине игры станут практически неуязвимы.

Первый строитель направляется поближе к противнику и возводит казармы. Тем временем вы заказываете второго — он построит ядерную станцию и центр снабжения (там не помешает купить грузовик). Как только появятся казармы, наймите минипулеметчиков и охотников на танки в соотношении 2:3.

Первый бульдозер все еще возле вражеской базы. Когда вы соберете 5-6 пехотинцев, отправьте его под прикрытием вашей армии на противника. По прибытии на место он сооружает защитные строения: башни или бункера (на ваш выбор). Например, самое подходящее место для башни Гатлинга — у выхода из вражеских казарм. Возле военной фабрики противника постройте бункер: 1-2 машинки способны доставить много неприятностей пехоте, особенно, если вы дали команду "идти", а не "штурмовать".

АНТИСТАНДАРТ

Мы пойдем другим путем.

В.И. Ленин

Карта: любая, желательно средних или больших размеров (возле командного центра одно место сбора ресурсов)

Противник: не воздушный генерал американцев. Лучше всего террористы. Враг не должен атаковать в начале игры. Рекомендуется, если вы играете 2 на 2, и ваш союзник — не генерал Фай.

Все уже привыкли, что этот генерал атакует, в основном, пехотой

и вертолетами, и ждут от него активности в самом начале. Можно сыграть на этом... Противник будет строить, в основном, машинки и зенитки. Это нам на руку: ведь несколько отступающих станций могут уничтожить целую армию легкой техники (см. врезку).

Борьба с террористами за контрольные точки — дело непредсказуемое. Почти всегда она сводится к тому, сможете ли вы найти и раздавить бульдозерами рабочих врага, когда они сооружают туннели. Эта тактика позволит вам не полагаться на случай, а красиво выигрывать бой при любом раскладе. Если вы не любитель быстрых и случайных побед, и уверены, что не подвергнетесь атаке противника в начале игры, то это развитие для вас!

Когда ваш генерал вышел на пенсию, страна щедро наградила его загородной дачей с подпольной фабрикой по сборке тракторов (командный центр), личным автотранспортом (списанным бульдозером 1962 года выпуска после капитального ремонта) и пенсией в размере 10000 китайских тугриков.

Ваш первый строитель должен соорудить ядерную станцию на полпути между командным центром и будущей базой поддержки. закажите второй бульдозер и радар. Как обычно, выберите первое генеральское улучшение и выделите двоих строителей под быстрые клавиши. Пусть второй строитель возводит две казармы возле командного центра со стороны предполагаемой атаки противника. Как только появится электростанция, прикажите первому бульдозеру построить центр снабжения.

Если на вашей стороне карты есть "вкусные" нейтральные здания, как можно скорее закажите в первой казарме минипулеметчика и исследуйте захват зданий. В центре поддержки приобретите второй грузовик. Первый бульдозер уже освободился — самое время построить военную фабрику.

■ СОВЕТ: если один из ваших транспортов почти уничтожен, срочно выгружайте из него пехоту. Ведь после его уничтожения ваши солдаты некоторое время не смогут стрелять и потеряют половину жизни.

Если вы все сделали правильно, одновременно с центром поддержки (иногда чуть позже) появятся вторые казармы. Рекомендую сразу заказать гранатометчиков. После улучшения укажите место сбора первых казарм — рядом со вторыми. В первых казармах также нанимайте гранатометчиков, изредка чередуя их с минипулеметчиками. Военный завод обеспечит вас большим количеством мобильных боевых станций.

Со временем соорудите аэродром. Как вы уже, наверно, догадались, первым делом, первым делом — вертолеты (для диверсионных акций).

■ ПРИМЕЧАНИЕ: вертолеты весьма эффективны против подрывающего генерала. Если вы сражаетесь против террористов, поместите в вертолет 1-2 пулеметчиков или изучите напалмовую бомбу. Как нетрудно догадаться, это необходимо для уничтожения рабочей силы неприятеля.

Наполнив три станции войсками, отправляйте их в бой. Особое внимание уделите разрушению экономики противника.

После того, как в вашей армии наберется 4-5 боевых станций, полностью заполненных пехотой, и один пустой БТР, смело идите в бой. Солдатом, находившихся в БТР, переместите в атакующие станции, а сама машина необходима для поддержания боевого духа пехотинцев. Держите вертолеты в арьергарде наступления и при случае используйте их. Противник будет неприятно удивлен засильем вражеской техники на собственной базе. При хорошем уровне микроуправления можно отвлечь врага вертолетной атакой по самому уязвимому месту — нефтяным скважинам или сборщикам ресурсов (для этого и необходимо исследование напалмовой бомбы).

"ВЕРТОЛЕТ"

Маленькая, но гордая птичка.

Грузинский фольклор

Карта: любая, с двумя местами сбора ресурсов возле каждой из баз

Противник: желательно не генерал Фай

Эта тактика сработает только один раз, но зато во всех последующих случаях ваш противник будет отвлечен созданием противоздушных отрядов в начале игры. Действуя таким образом, вы получите в самом начале один вертолет. Присутствие этой машины над базой врага не может его не порадовать. За это удовольствие придется расплачиваться половиной стоимости аэропорта, а также задержкой в развитии экономики.

Итак, приступим! У вас есть один бульдозер и командный центр. Прикажите дармовому строителю соорудить ядерный реактор. Вы тем временем заказываете в командном центре второй бульдозер, который займется возведением казарм.

Когда первый строитель освободится, задайте ему новую работу — создание центра снабжения. Как только этот центр появится, из него выйдет первый грузовик. Сразу же приобретите еще один. Второй строитель закончит сооружение казарм и примется за очередной центр снабжения. Наймите одного минипулеметчика и как можно больше гранатометчиков.

Завершив центр снабжения, первый строитель начнет обустройство взлетного поля — там вы закажете один вертолет. Как только он появится, заполните его пехотинцами и отправляйтесь в гости к врагу.

ЯДЕРНЫЙ ГЕНЕРАЛ

Противодействие Китаю

Первого мастера боя разумно послать на подрыв (в прямом и переносном смысле) экономики врага. Защита от вражеских танков на первых порах осуществляется благодаря сближению ядерных мастеров боя с противником.

Впоследствии разумно строить повелителей, генераторы радиопомех и подслушивающие станции, а изредка — танки "Дракон".

Противодействие террористам

Вам придется раскошелиться на мины вокруг центров поддержки — они отобьют у врага охоту атаковать их с помощью камикадзе. Целью первоначальных рейдов мастеров боя, разумеется, должны стать центры поддержки. Причем лучше проводить одновременно два рейда, дабы отвлечь противника. Если вам удалось разделаться со всеми рабочими, и танк остался целым, выведите его из зоны обстрела защитных сооружений противника, чтобы воспрепятствовать возвращению рабочих.



Вертолет — гениальное изобретение социалистической мысли.



→ Один на вражеской базе — воин!

Наибольшие неприятности вы доставите ему, если атакуете с фланга. Аэродром вам больше не понадобится — смело продавайте его.

Вертолет с легкостью может уничтожить танк Гатлинга или счетверенную пушку, но для этого он должен лететь прямо на них и желательно из невидимой для врага зоны — ведь радиус атаки против воздуха у этих отрядов колоссальный.

■ **ПРИМЕЧАНИЕ:** еще один вариант этой тактики — продайте не аэродром, а командный центр. Можно также применить вертолет для облегчения захвата нейтральных зданий в труднодоступных местах (эффективно в боях 2 на 2).

Дальнейшее развитие: Постройте военную фабрику и создавайте атакующие станции, которые и добьют раненого зверя. Другой вариант — доминирование: удерживайте под своим контролем почти все места сбора ресурсов.

ГЕНЕРАЛЬСКИЕ УЛУЧШЕНИЯ:

- ❖ *Первая звезда:* тренировка минипулеметчиков
- ❖ *Вторая звезда:* ничего
- ❖ *Третья звезда:* бомбардировка, артиллерия: уровень 1 (или десант — по ситуации)
- ❖ *Четвертая звезда:* артиллерия: уровень 2

ЯДЕРНЫЙ И ТАНКОВЫЙ ГЕНЕРАЛЫ (ТАО И КВАЙ)

На все у нас имеются стальные аргументы!

“Гражданская Оборона”

Я позволил себе объединить двух этих генералов с целью экономии места. Несмотря на множество существенных отличий, в целом их развития похожи.

В версии 1.0 я бы даже не подумал объединять этих двух генералов: первоначально ракеты ядерных МИГов с легкостью заставляли подниматься в воздух даже огромных повелителей. И еще одно: ядерные мастера боя — это скорее отстреливающиеся камикадзе, чем полевые танки. Их назначение —

подъехать к противнику и взорваться, умирая. Поэтому рекомендую использовать их поодиночке в начальных рейдах на добывающие базы противника.

ДЕБЮТ С ДВУМЯ ВОЕННЫМИ ФАБРИКАМИ

Поднимем повыше алые стяги! Все мы за мир в ответе!

Егор Летов

Карта: с двумя местами сбора ресурсов возле базы, желательно, симметрично расположенными — например, Tournament Desert (2)

Противник: любой

Вот один из двух стандартных вариантов развития ядерного генерала китайцев.

Как ни странно, вашему взору вновь предстает командный центр и одиноко стоящий рядом бульдозер, который по вашему распоряжению начинает сооружение электростанции (как можно ближе к командному центру). А вы закажите в командном центре еще одного строителя. Как вы уже догадались, у вас будет приблизительно пятисекундное затишье перед бурей для подготовки к войне.

Новый бульдозер (надеюсь, вы не забыли его приобрести?) отправляйте туда, где вам угодно создать центр финансовой поддержки. Продавайте командный центр.

Освободившегося строителя займите сооружением еще одного центра поддержки. Еще раз напоминаю о необходимости заказывать по одному грузовику в каждом новом центре поддержки.

Вы уже позаботились о своей экономике, теперь каждый бульдозер должен создать по военной фабрике. Укажите фабрикам места сбора. Как только фабрика будет готова, заказывайте мастеров боя и 1-2 танка “Дракон” для выкуривания пехоты из домов. Первые танки используйте поодиночке для подрыва экономики и экологии противника. Главное — не всегда атаковать в лоб.



→ Одно неловкое движение — и террористы могут узнать, что такое пропаганда.

После того как враг начал создавать танки (а лучше немного раньше), соорудите в безопасном месте центр пропаганды и нанимайте повелителей.

■ **СОВЕТ:** если ваш противник — террористы, в вашей армии должно быть несколько красногвардейцев. А то очень неприятно, когда Джармел Келл очищает повелителя, после чего партизаны захватывают его. Кстати, самое подходящее место для пехоты — в подслушивающей станции.

Когда появится центр пропаганды, заказывайте повелителей, 1-2 станции прослушивания и генераторы радиопомех.

ДЕБЮТ С ФАБРИКОЙ И КАЗАРМОЙ

Вступай в ДОСААФ скорее! Крепи страны оборону! “Гражданская Оборона”

Карта: с двумя местами сбора ресурсов возле базы, желательно, симметрично расположенными — например, Tournament Desert (2)

Противник: любой

Эта тактика напоминает предыдущую, но имеет защитную окраску.

Как всегда, вам достался одинокий строитель и командный центр, нужный только для создания второго бульдозера. Первый же, верный своим принципам, сооружает улучшенную ядерную электростанцию. Вы же тем временем заказываете еще одного строителя и при помощи быстрых клавиш помечаете некоторые места на карте. Второй бульдозер, как только появляется, возводит центр поддержки.

Продавайте командный центр.

Первый бульдозер, как только построит станцию, принимается за второй центр снабжения. Ближайший к командному центру строитель сооружает военную фабрику и центр пропаганды, а другой — казармы и бункер.

Как только фабрика будет готова, заказывайте мастеров боя. Когда появится центр пропаганды, нанимайте повелителей.

Не забывайте о второй базе! В казармах закажите красноармейцев либо охотников на танки (по ситуации) и поместите их в специально отведенное место (бункер).

■ **ЭТО ИНТЕРЕСНО:** пехота для танкового и ядерного генералов малоактуальна, но без нее, как известно, нельзя захватывать здания. Улучшение, позволяющее красноармейцам захватывать здания, обходится в 1000 монет, в то время как два красноармейца стоят тоже немало — 375. Поэтому в некоторых случаях рекомендую немного подождать и заказать черного лотоса, который может захватывать здания и без этого улучшения. В итоге, доплатив 500 (1875-1000-375) условных игровых единиц, мы получим героя!

Когда прекратятся бои за первую базу, постройте неподалеку от казарм аэродром и купите вертолет. Наполните его пехотой и начинайте терроризировать противника. Для достижения успеха в этом нелегком деле используйте особенности рельефа. Особенно полезны для вас водоемы. Принцип действия: hit&run.

Весь фокус этой тактики в том, что первое время вы уязвимы против танков. Но как только появятся хотя бы несколько повелителей — победа обеспечена.

ГЕНЕРАЛЬСКИЕ УЛУЧШЕНИЯ ДЛЯ ТАО:

- ❖ *Первая звезда:* ничего
- ❖ *Вторая звезда:* ничего
- ❖ *Третья звезда:* бомбардировка, артиллерия уровень 1, артиллерия уровень 2
- ❖ *Четвертая звезда:* артиллерия уровень 3

ГЕНЕРАЛЬСКИЕ УЛУЧШЕНИЯ ДЛЯ КВАЙ:

- ❖ *Первая звезда:* тренировка мастеров боя
- ❖ *Вторая звезда:* ничего
- ❖ *Третья звезда:* артиллерия уровень 1, артиллерия уровень 2
- ❖ *Четвертая звезда:* артиллерия уровень 3 или десант (по ситуации)



AMIALE

Здравствуйте, уважаемые читатели ЛКИ! В предыдущей статье я начал рассказывать о совмещении навыков барда и укротителя. Мы обсудили навыки, необходимые для дрессировки зверей, вопросы, связанные с воскрешением ваших животных, а также немаловажные особенности конюшни. Теперь самое время приступить непосредственно к поиску и приручению полезных животных. Это не только драконы, которые будут помогать вам при походе в подземелье, но и престижные ездовые животные, которые улучшат ваш имидж в игре. Конечно же, вам предстоит набраться терпения, поскольку для приручения таких зверей нужен, помимо высокого уровня навыков, и опыт — им-то я и поделюсь с вами в этой статье.



Ultima Online — Age of Shadows

Приручаем животных

ЖАНР
MMORPG
СОЗДАТЕЛИ
Origin Systems, Electronic Arts
НА ЧТО ПОХОЖЕ
Ultima Online
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
PI-166MHz, 16MB (PII-233MHz, 32MB)
МУЛЬТИПЛЕЕР
интернет
СКОЛЬКО ДИСКОВ
один CD
САЙТ ИГРЫ
www.uo.com/ageofshadows



**ПЕШКОМ ХОРОШО,
А В СЕДЛЕ ЛУЧШЕ**

Начнем с экзотических ездовых животных. К ним я отношу всех, кроме лошадей и лам, этих можно приобрести в любой конюшне. Приведу подробные характеристики каждого животного. Для чего это нужно? Дело в том, что каждое существо рождается с неоднозначными характеристиками. Желательно приручать животных с максимально возможными показателями, поэтому рекомендую проверять силу каждого зверя перед приручением. Но если вы абсолютно уверены, что не будете использовать будущего питомца в боевых целях, то можете не обращать внимания на характеристики.

DESERT & FOREST OSTARDS (ПУСТЫННЫЙ И ЛЕСНОЙ СТРАУСЫ)



Эти существа внешне напоминают гигантских птиц. Они неагрессивны и легко поддаются дрессировке. Из названий легко понять, что обитают эти создания соответственно в пустынях и лесах Британии. Любят вегетарианскую кухню, особенно фрукты.

БЕШЕНЫЙ СТРАУС (FRENZIED OSTARD)

Эта птичка, в отличие от своих собратьев, предпочитает вкус свежего мяса. Свободолюбивое существо, но перед опытным дрессировщиком не устоит. Большую опасность представляют его соседи по лесу: Giant Serpents (гигантские змеи), Silver Serpents (серебряные змеи), Ophidians (змеечудища). Найти пернатого друга можно лишь в районах Hopper's Bog и Damwin Thicket.

Подробные характеристики пернатых особой ценности не представляют, поэтому позволю себе их не приводить.

GIANT BEETLE (ГИГАНТСКИЙ ЖУК)



На мой взгляд, очень полезный спутник. Выполняет сразу несколько важных функций. Например, вы можете его использовать как вьючную лошадь — насекомое способно перевозить грузы весом до 1600 фунтов. Кроме того, жуки — неплохие и, главное, быстрые помощники в сражении.

Приручить гигантского жука не просто. Для начала необходимо показать ему свое превосходство в драке. Как только жук начнет отступать, можно начинать приручение. Не забудьте своевременно прекратить боевые действия — приручить мертвого жука точно не получится.

ХАРАКТЕРИСТИКИ 1

- ❖ Сила: 300
- ❖ Ловкость: 100
- ❖ Интеллект: 500
- ❖ Слоты контролирования: 3
- Соппротивление:
- ❖ Физическое: 30 — 40%
- ❖ Огню: 20 — 30%
- ❖ Холоду: 20 — 30%
- ❖ Энергии: 20 — 30%
- ❖ Яду: 20 — 30%

“Кролики — это не только ценный мех! Но и три-четыре килограмма диетического легкоусвояемого сала!”

Владимир Данилец и
Владимир Моисеенко

Гигантский жук живет в подземном лабиринте под названием Solen Hive. Найти проход туда можно в лесу Минока. Внутри вас ждут агрессивные создания — они считают это место своим домом. Большинство из них вовсе безобидны, но есть и сильные представители, такие, как муравьиный лев (Ant Lion). Те, что слабее, в основном атакуют группой, поэтому тоже могут представлять угрозу для жизни. Против таких негостеприимных хозяев рекомендую использовать заклинания Blade Spirit и Energy Vortex.

SWAMP DRAGON (БОЛОТНЫЙ ДРАКОН)



Болотные дракончики — дальние родственники своих величествен-



→ Krin Passage. Обратите внимание на карту.

ных собратьев. Шесть лап позволяют этим существам быстро передвигаться, а их острые, как кинжалы, когти с легкостью пробивают броню. Болотный дракон обладает одним уникальным свойством, которое не может вас не порадовать. Заключается оно в том, что опытные кузнецы могут изготавливать доспехи для этих животных. Причем для этой цели можно выбрать любой из существующих металлов.

самого процесса дрессировки замечу следующее: раненый "кошмар" не способен на сильные магические атаки. После того, как вы прочешете ему гриву парочкой ваших заклинаний или стрел, вам останется лишь выдерживать дистанцию. Физический контакт с "кошмаром", даже раненым, будет весьма болезненным.

Обитают эти чудо-кони в следующих местах: Terathan Keep в мире

времени они сильны и обладают магическими способностями. В бою скорее предпочтут отступление, особенно когда их наездница в опасности.

Этих мирных созданий очень сложно встретить — попробуйте поискать их возле руин Grimswind в Маласе.

KI-RIN (КИ-РИН)



Эти неуклюжие на первый взгляд существа — одни из лучших ездовых животных. Наделенный волшебством и физической силой, ки-рин от природы обладает по-мужски прямолинейным характером. То есть это аналог единорога для мужчины. Найти ки-рина не представляет особой сложности, а вот добраться до него будет нелегко. Охрана солидная: драконы, ядовитые элементали, а также упомянутый ранее кошмар. Это серьезное испытание для опытного барда, для остальных — больше похоже на самоубийство.

Как вы уже, наверно, догадались, все это можно найти в Krin Passage. При хорошем навыке дрессировщика проблем с приручением ки-рина не возникнет.

КАК ПРЕВРАТИТЬ ОПАСНЫХ МОНСТРОВ В НЕЗАМЕНИМЫХ ПОМОЩНИКОВ

Продолжать то, что я напишу в этой главе, рекомендуется только дрессировщикам с высокими навыками. Так как даже при 100% умении у вас будет лишь один шанс из двадцати на успешное приручение дракона.

DRAGON (ДРАКОН)



Безусловно, одно из красивейших и древнейших созданий. Их дыхание расплавит даже самые крепкие доспехи, а острые когти и клыки превратят их в решето. Приручение представителей этой мудрейшей расы — занятие не для начинающих. Даже гроссмейстеру придется приложить немало усилий. Как известно, природа наделила драконов могущественной магией. Не

ХАРАКТЕРИСТИКИ 2

- ♦ Сила: 201 — 300
- ♦ Ловкость: 66 — 85
- ♦ Интеллект: 61 — 100
- ♦ Слоты контроля: 1
- Соппротивление:
- ♦ Физическое: 30 — 40%
- ♦ Огню: 20 — 30%
- ♦ Холоду: 20 — 40%
- ♦ Энергии: 30 — 0%
- ♦ Яду: 20 — 30%

ХАРАКТЕРИСТИКИ 3

- ♦ Сила: 496 — 525
- ♦ Ловкость: 86 — 105
- ♦ Интеллект: 86 — 125
- ♦ Слоты контроля: 2
- Соппротивление:
- ♦ Физическое: 55 — 65%
- ♦ Огню: 30 — 40%
- ♦ Холоду: 30 — 40%
- ♦ Энергии: 20 — 30%
- ♦ Яду: 30 — 40%

ХАРАКТЕРИСТИКИ 5

- ♦ Сила: 296 — 325
- ♦ Ловкость: 86 — 105
- ♦ Интеллект: 186 — 225
- ♦ Слоты контроля: 2
- Соппротивление:
- ♦ Физическое: 55 — 65%
- ♦ Огню: 35 — 45%
- ♦ Холоду: 25 — 35%
- ♦ Энергии: 25 — 35%
- ♦ Яду: 25 — 35%

ХАРАКТЕРИСТИКИ 7

- ♦ Сила: 769 — 825
- ♦ Ловкость: 86 — 105
- ♦ Интеллект: 439 — 475
- ♦ Слоты контроля: 3
- Соппротивление:
- ♦ Физическое: 55 — 65%
- ♦ Огню: 60 — 70%
- ♦ Холоду: 30 — 40%
- ♦ Энергии: 35 — 45%
- ♦ Яду: 25 — 35%

Если загнать раненого болотного дракона в угол, то процесс приручения сведется к элементарной макропрограмме. А опытные дрессировщики и без этого быстро справятся.

NIGHTMARE (НОЧНОЙ КОШМАР)



Внешне напоминают обычных лошадей — ну разве что необычного окраса. Но под безобидным видом скрывается сильнейший монстр, способный разрывать плоть и поджаривать ее своим огненным дыханием. При приручении самое главное — изолировать "ужас, летящий на крыльях ночи" от других монстров, которые почти всегда есть рядом с ним. Это можно сделать двумя способами. Первый: увести "кошмара" в тихое место, используя любое атакующее заклинание, а монстров, которые могут заметить вас, остановить при помощи парализующего поля (Paralyze Field). Второй, менее гуманный: убить всех, кто мешает. Оба работают великолепно. Относительно

Trammel, Wind Park и II уровень подземелья Covetous в мире Felucca, а также Krin Passage в Ilshenar.

UNICORN (ЕДИНОРОГ)



Приручить единорога может не каждый опытный укротитель — он покорится только представительнице прекрасной половины человечества. Да, только девушки могут найти общий язык с этими великолепными созданиями. Единороги не любят мужчин и стараются всячески избегать встречи с ними. В то же

ХАРАКТЕРИСТИКИ 4

- ♦ Сила: 296 — 325
- ♦ Ловкость: 91 — 150
- ♦ Интеллект: 186 — 225
- ♦ Слоты контроля: 2
- Соппротивление:
- ♦ Физическое: 55 — 65%
- ♦ Огню: 25 — 40%
- ♦ Холоду: 25 — 40%
- ♦ Энергии: 25 — 40%
- ♦ Яду: 20 — 30%

FIRE STEED (ОГНЕННЫЕ КОНИ)



Пример жестокости демонов. Единорогов заставляли в подземелье Fire, отломали рог и пустили по венам адское пламя. Дикие и свободолюбивые животные сошли с ума и забыли искусство магии, но сохранили хорошую защиту и высокий интеллект. Они могут служить людям, хотя только самые опытные укротители способны приручить этих существ — это требует очень высокого навыка дрессировки (см. таблицу).

ХАРАКТЕРИСТИКИ 6

- ♦ Сила: 376 — 400
- ♦ Ловкость: 91 — 120
- ♦ Интеллект: 291 — 300
- ♦ Слоты контроля: 2
- Соппротивление:
- ♦ Физическое: 30% — 40%
- ♦ Огню: 70% — 80%
- ♦ Холоду: 20% — 30%
- ♦ Энергии: 30% — 40%
- ♦ Яду: 30% — 40%

стоит забывать, что физический контакт в большинстве случаев приведет к летальному исходу — естественно, вашему, а не дракона.

Итак, это существо нельзя подпускать близко, но как же противостоять его магическим атакам? Самое лучшее — попробовать успокоить дракона навыком примирения, иначе вам нелегко будет залечивать свои раны. Далее нужно нанести дракону как можно больше урона, но не убивать. Раненый дракон будет пытаться скрыться, и его магические атаки будут уже не так опасны. Вот теперь и настало время использовать навыки дрессировщика. Будьте бдительны: покалеченный зверь может постепенно вылечить свои раны и снова пойти в атаку. Лучше не предоставлять ему такую возможность. Не расстраивайтесь, если у вас не получится приручить дракона с первого раза. Конечный результат оправдает ваши ожидания. Дракон станет вашим незаменимым помощником и защитит вас в случае опасности.

Найти дракона — не проблема. Их излюбленное место обитания — подземелье Destard. Также их можно



но найти в Covetous (уровень IV), Wind, Fire Island Temple и Kirin Passage в Ilshenar.

■ ЭТО ВАЖНО: не пытайтесь нанести вред дракону заклинаниями Blade Spirit и Energy Vortex. Это бесполезно, так как он сразу рассеет вызванные вами чары.

ДРАКЕ (ДРАКОНЧИК)



Внешне очень напоминают своих старших братьев — драконов, и отличаются от последних лишь размером. Точное происхождение дракончиков неизвестно, так как еще ни один путешественник не нашел настоящее логово драконов, а значит — не видел их детенышей. Эти существа не представляют особой угрозы для хорошо защищенного искателя приключений. Приручать их удобно по той же схеме, что и взрослых драконов. Для начинающих укротителей это отличный способ набраться опыта перед походом на более сильных монстров.

Дракончики обычно обитают рядом с большими драконами, а именно: Destard, Covetous (уровень IV), Wind, Fire Island Temple и Kirin Passage в Ilshenar.

ХАРАКТЕРИСТИКИ 8

- ♦Сила: 401 — 430
- ♦Ловкость: 133 — 152
- ♦Интеллект: 101 — 140
- ♦Слоты контролирования: 2
- Сопротивление:
- ♦Физическое: 45 — 50%
- ♦Огню: 50 — 60%
- ♦Холоду: 40 — 50%
- ♦Энергии: 30 — 40%
- ♦Яду: 20 — 30%

WHITE WYRM (БЕЛЫЙ ЗМЕЙ)



Я не рекомендую заниматься приручением змея в одиночку. Если драконов можно ослабить, то на этих монстрах такой трюк не проходит. Змеи атакуют мощнейшими магическими и физическими ударами. Они нападут на любого, кто нарушит их покой. Для безопасного приручения вирма нужны двое — дрессировщик и бард. Тактика элементарна: бард успокаивает монстра своей музыкой, а дрессировщик в это время проводит воспита-

тельную работу. Магам советую использовать заклинание *Парализующее поле* (Paralyze Field), но этот способ намного опаснее. Также стоит заметить, что эти существа почти неуязвимы к холоду, но очень боятся огня. Не забывайте, что рядом с змеем могут разгуливать кровожадные огры и снежные элементарии. Для начала лучше избавиться от них, а затем спокойно начинать дрессировку.

Найти белых змеев можно только в Ice Dungeon. Чтобы быстрее добраться до их логова, нужно спуститься в подземелье со стороны Lost Lands (T2A).

ХАРАКТЕРИСТИКИ 9

- ♦Сила: 721 — 760
- ♦Ловкость: 101 — 130
- ♦Интеллект: 386 — 425
- ♦Слоты контролирования: 3
- Сопротивление:
- ♦Физическое: 55 — 70%
- ♦Огню: 15 — 25%
- ♦Холоду: 80 — 90%
- ♦Энергии: 40 — 50%
- ♦Яду: 40 — 50%

ЭТО НУЖНО ЗНАТЬ КАЖДОМУ ДРЕССИРОВЩИКУ

Следите за преданностью животного

Произнося команды, вы уменьшаете преданность животного, и оно может перестать выполнять ваши указания. Если это будет продолжаться слишком долго, животное полностью потеряет преданность и станет диким. Чтобы не попасть в такую ситуацию, нужно периодически кормить своего питомца его любимой пищей. Что зверь предпочитает на обед, можно узнать при помощи навыка знания животных (Animal Lore). Кроме того, это позволит узнать уровень его преданности. Лучше поддерживать его в состоянии "wonderfully happy".

Двойные имена для животных

Не удаляйте пробелы. Например: "a timber wolf". Поставьте курсор перед буквой "a", сотрите ее и напишите новое слово. Это позволит вам давать двойные имена, с пробелами между словами. Правда, животные не будут вам подчиняться при использовании таких имен. Вашей единственной возможностью будет использовать команды "All", что может быть неудобно, если у вас более одного питомца.

Переход через границы сервера

Иногда переход через границы сервера может вызвать осложнения, если животное там "застрянет". Самый легкий метод пересечь их — замаркировать руну на другой стороне и открыть портал (Gate Travel) для своего животного на другой стороне. Если вы не можете открывать портал, лучшее решение — бегите с

ПРИРУЧАЕМЫЕ ЖИВОТНЫЕ

Название	Количество жизни	Наносимый урон	Минимальный навык
Alligator	46-60	7-24	47,1
Bird	1-3	1-1	0,0
Black Bear	46-60	6-16	35,1
Boar	15-15	3-7	29,1
Brown Bear	46-60	9-19	41,1
Bull	50-64	7-17	71,1
Bullfrog	28-42	1-3	23,1
Cat	6-6	1-1	0,0
Chicken	3-3	1-1	0,0
Cougar	34-48	6-16	41,1
Cow	18-18	1-4	11,1
Desert Ostar	71-88	8-18	29,1
Dire Wolf	58-72	20-32	83,1
Dog	17-22	5-9	0,0
Eagle	20-27	6-13	17,1
Forest Ostar	71-88	13-23	29,1
Frenzier Ostar	71-110	25-35	77,1
Giant Ice Worm	130-147	15-35	71,1
Giant Rat	29-39	5-11	29,1
Giant Toad	46-60	11-27	77,1
Goat	12-12	3-4	11,1
Gorilla	38-51	6-16	0,0
Great Hart	27-41	7-13	59,1
Grey Wolf	34-48	4-10	53,1
Grizzly Bear	76-93	16-26	59,1
Hind	15-29	4-5	23,1
Horse	28-45	4-6	29,1
Jack Rabbit	9-9	1-2	0,0
Llama	15-27	3-6	35,1
Mountain Goat	20-33	4-9	0,0
Pack Horse	61-80	7-16	29,1
Pack Llama	50-50	2-8	29,1
Panther	37-51	6-19	53,1
Pig	12-12	2-4	11,1
Polar Bear	70-84	13-23	35,1
Rabbit	4-6	1-1	0,0
Rat	6-6	1-2	0,0
Rideable Llama	15-27	3-6	29,1
Ridgeback	41-54	4-7	83,1
Savage Ridgeback	41-54	4-7	83,1
Sewer Rat	6-6	1-2	0,0
Sheep	12-12	1-2	11,1
Skittering Hopper	34-45	4-7	0,0
Snake	15-19	1-5	59,1
Snow Leopard	34-48	4-14	53,1
Timber Wolf	34-48	6-13	23,1
Walrus	14-17	5-12	35,1
War Horse	240-240	12-20	29,1
White Wolf	34-48	4-10	65,1

ПРИРУЧАЕМЫЕ МОНСТРЫ

Название	Количество жизни	Наносимый урон	Минимальный навык
Dragon	478-795	65-90	93,9
Drake	241-258	30-46	84,3
Fire Steed	226-240	34-86	106
Frost Spider	46-60	9-28	74,7
Giant Beetle	200-200	18-51	29,1
Giant Spider	46-60	7-19	59,1
Hell Hound	66-125	21-31	85,5
Hellcat (Large)	97-131	10-32	89,1
Hellcat (Small)	48-67	9-18	71,1
Imp	55-69	15-24	83,1
Ki-Rin	191-210	35-45	95,1
Lava Lizard	76-90	14-45	80,7
Mongbat	4-6	1-2	0,0
Mongbat (Strong)	34-48	7-10	71,1
Nightmare	298-315	52-70	95,1
Scorpion	50-63	8-17	47,1
Slime	15-19	1-6	23,1
Swamp Dragon	121-180	7-9	93,9
Unicorn	191-210	35-45	95,1
White Wyrm	433-456	67-98	96,3

вашим животным так, чтобы оно было примерно в половине экрана от вас, под углом 90 градусов к границе сервера, и продолжать делать это, когда пересекали ее. Такой "фокус" может потребовать некоторой практики, но, как говорится, "без труда не вытащишь и рыбку из пруда". Со временем вы освоите эту нехитрую технологию. Если же ваше животное — на привязи (bonded), то усилия сводятся к минимуму, так как оно может перемещаться вместе с вами, когда вы применяете заклинание Recall или Sacred Journey.

Животное на корабле

Есть два способа завести животное на корабль, и лишь один — если вы не владеете магией. Зверушки не пойдут за вами на корабль, пока корабельная доска и берег не будут идеально уравновешены по высоте, причем доска должна касаться берега. Они не последуют за вами над открытой водой. Самый легкий путь — использовать доки. К несчастью, акватория доков часто забита чужими кораблями, так что вам придется поискать менее популярное место. В Biscaneer's Den доки обычно свободны.

Если вы можете открыть портал, замаркируйте руну на берегу, и прикажите животному "stay". Затем следуйте на корабль и открывайте портал на замаркированную руну. Идите в портал, скажите животному "follow" и вернитесь обратно.

Что делать с животными на привязи, вы уже знаете.

Приручение агрессивных животных

Некоторые самые умные животные ваши педагогические порывы и воспринимают попытки приручения мирно. "Кажется, вы разозлили зверя" ("You seem to anger the beast") — самый распространенный результат при попытке приручить их. Не расстраивайтесь и продолжайте попытки. В таких ситуациях удобно использовать макрос: LastSkill => WaitForTarget => LastTarget. Если у вас минимальный уровень умения для такого типа животных, есть большая вероятность, что вы потратите час или больше, пытаясь убедить животное стать вашим новым другом.

Ювелирные изделия

Я советую надевать на себя ювелирные изделия с плюсом к приручению животных (Animal Taming), если ваш навык еще не достиг гроссмейстерского или легендарного уровня. Это поможет сэкономить время на приручение зверей. Допустим у вас 95% навыка приручения животных. Надеваем кольцо, добавляющее +5 к приручению животных (с учетом того, что у вас не было никаких Power Scrolls, то есть Skill Cap равен 100%), и отправляемся приручать дракона. Вернувшись из путешествия и сняв кольцо, вы заметите, что ваш навык улучшился. То есть, ювелир-

ные изделия не тормозят тренировку умений, хотя я замечал, что многие думают наоборот.

UOTAMER — ОБЛЕГЧИМ СЕБЕ ИГРУ

Представляю вашему вниманию программу, которая поможет вам приручать животных, а также быстро отдавать им команды. Эту программу вы можете найти на нашем CD.

Для начала разберемся в настройках (Options).

❖ **Set Top** — помещает окно программы поверх всех окон.

❖ **Disable Release** — делает кнопку "Release" неактивной.

❖ **Set My Macros** — в этом окне нужно указать макросы на Animal Taming, Animal Lore и Last Target, которые выставлены у вас в игре.

❖ **View My Macros** — позволяет посмотреть ваши настройки макросов.

❖ **Set Pet # (1-5) Name** — это функция позволяет указать название (либо кличку) животного, условно присваивая ему номер.

❖ **Exit** — выход из программы.

Работать с программой очень просто. Для начала настройте необходимые макросы в игре. Затем укажите их "горячие клавиши" в настройках программы. Удобно поместите окно программы и укажите (если требуется) имена нужных вам животных. Теперь можете смело отправляться на охоту.

ЛКМ

Mobi

МОБИЛЬНАЯ СВЯЗЬ

ТЕМА
НОМЕРА:УМНЫЙ КОМПЬЮТЕР
ДЛЯ УМНОГО ДОМАМОБИЛЬНЫЕ
ВИРУСЫHIGH-TECH
СТУДЕНТСИМБИОЗ
ЧЕЛОВЕКА И
КОМПЬЮТЕРАMobi!
ЧИТАЙ В 3-ЕМ НОМЕРЕ

А ТАКЖЕ:

- ▶ ДИСПЛЕИ МОБИЛЬНЫХ ТЕЛЕФОНОВ
- ▶ КАК СТАТЬ КОНТЕНТ-ПРОВАЙДЕРОМ
- ▶ ЛУЧШИЕ МОДЕЛИ ПРОШЕДШЕГО ЛЕТА
- ▶ КТО ЗАПРЕЩАЕТ ПЕРЕПРОШИВАТЬ ТЕЛЕФОНЫ
- ▶ ПРАВДА ЛИ, ЧТО НОУТБУК ЛУЧШЕ КПК

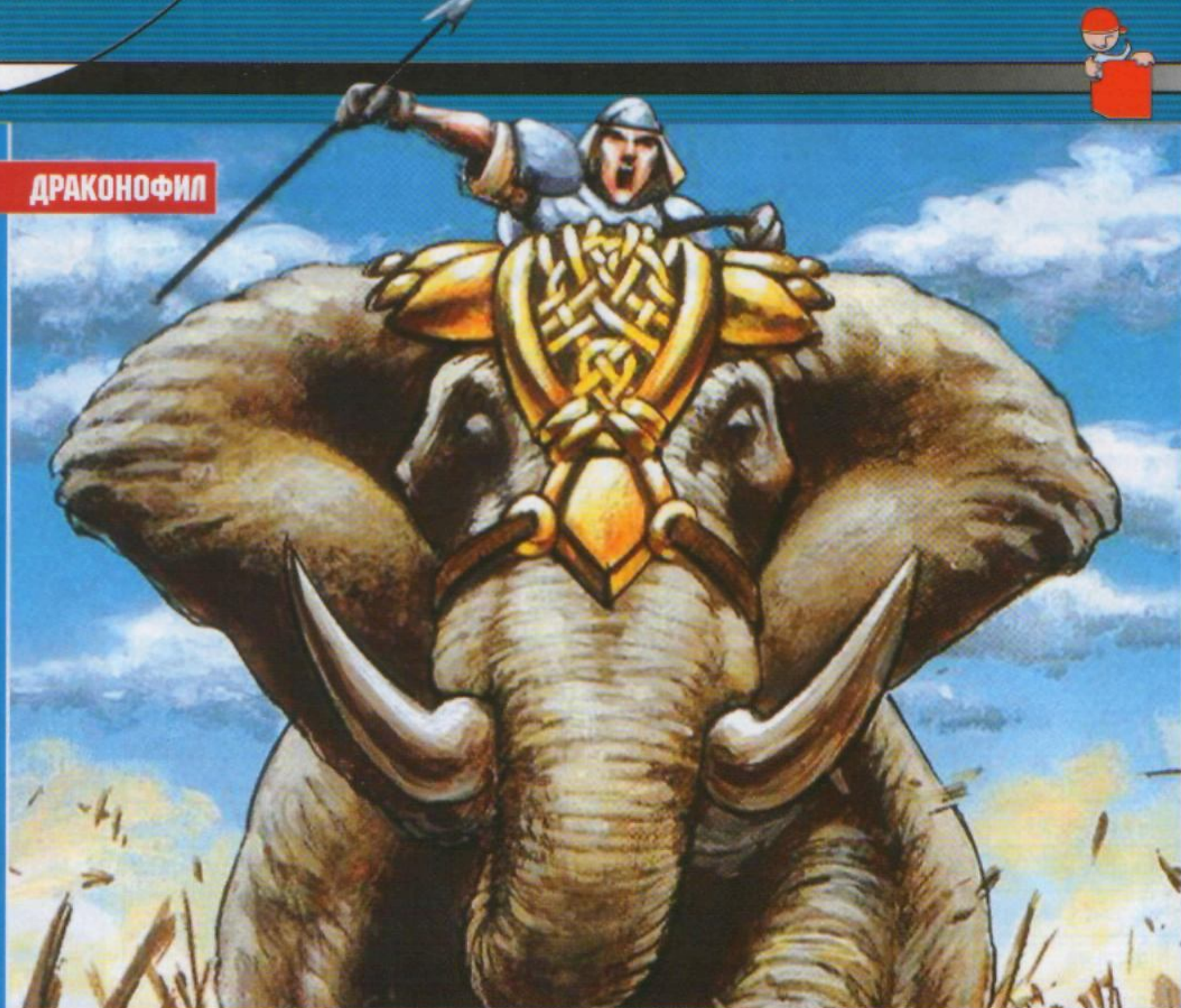
ЖУРНАЛ О ТОМ МОБИЛЬНОМ,
КОТОРЫЙ У ТЕБЯ УЖЕ ЕСТЬ



ДРАКОНОФИЛ

Игра "Warlords: Battlecry III" заслужила свою известность, в первую очередь, благодаря сильно развитой системе героев. Причем, в отличие от "Warcraft III", герои с самого начала боя весьма сильны, чем можно (и нужно) активно пользоваться. Возникает разумный вопрос — если есть 16 рас и 28 классов, то как выжить в этом разнообразии? Перепробовать все? К тому времени уже не четвертая, а пятая часть игры распахнет безбрежные объятия новых героев...

Откуда брать характеристики героев и описания навыков? В номере ЛКИ за август было опубликовано руководство к "Warlords Battlecry III" с подробными таблицами рас, классов и воинов. А правильному совершенствованию своего подопечного посвящена эта статья.



Warlords Battlecry III

Подробно о героях

ЖАНР
RTS
СОЗДАТЕЛИ
Infinite Interactive, Enlight Software
НА ЧТО ПОХОЖЕ
Warcraft III, Lords of Everquest
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
PII-450 MHz, 128 MB, 16 MB video
(PIII-800 MHz, 256 MB)
МУЛЬТИПЛЕЕР
интернет, локальная сеть

Рейтинг



Немного общих слов

Герой — это не только правильно подобранный набор навыков и характеристик, но и изначально заданные раса с классом, которые их дают. Некоторые расы однозначно полезнее других, и определять это надо не по сумме личных качеств героя на первом уровне, а по тем способностям, которые будут полезны. Обычно бесполезны навыки, повышающие мораль у какой-то отдельной расы, увеличивающие наносимые повреждения против расы, повышающие опыт и понижающие стоимость отдельных родов войск. Чуть получше — увеличивающие ущерб против хороших и злых существ. Причина достаточно прозаична — на каждую народность есть свой контраргумент в виде лиц другой национальности.

Так, почти неуязвимых в поздней игре змеелюдей достаточно просто убить варварами, пока они еще отстраиваются. Намного проще подобрать расу против каждого противника в отдельности, чем пытаться всех победить, к примеру, гномами. Если желание показать, что наши эльфы — самые эльфийские эльфы в мире, а все остальные — прах под их ногами, не уходит, необходимо помнить две вещи — эти навыки становятся полезны, только будучи хорошо развитыми, и герой должен быть не столько воином, сколько героем поддержки. Пусть сидит в дальней башне и усиливает войска оттуда. Подробнее — ниже, в описании бардов и торговцев.

С другой стороны, подобрать героя так, чтобы он позволял компенсировать недостатки одной расы и мог управлять другими — вполне разумный путь. Тогда надо нащупать слабое место у своего народа и закрыть его героем. Например, змеелюдям отлично подходит герой-воин или убийца, позволяющий дожить до сильных войск. А дальше они и сами справятся. В этом случае задача героя — не бегать по карте, а последовательно захватить несколько самых важных месторождений и помогать отстраивать и защищать базу.

Характеристики по важности делятся примерно так: ловкость, сила и интеллект, обаяние. Ловкость нужна абсолютно всем, герой обязательно должен быть в состоянии и убежать от любых войск, кроме летунов, и догнать новую жертву. Быстрый герой — живой герой. Еще один приятный аспект — ловкость уменьшает время захвата зданий, что ускоряет развитие, и, к тому же, критично для барда-бойца при осаде вражеской базы.

Сила и интеллект — для воина, очевидно, нужна только сила. Для мага — очко силы на три очка интеллекта. Причина очень проста — в противном случае вражеские стрелки с легкостью расправятся с вашим героем. Сила же повышает скорость восстановления и количество жизни.

Обаяние в большинстве вариантов развития почти бесполезно. Его стоит поднять до уровня, на котором цены не непомерно завышены,



Рюкзак начинающего героя. Хорошие вещи попадают редко...



Если на базе врага всего один вход, это значит, что там и всего один выход. Не так ли?

и так и оставить... до тех пор, пока все ячейки под новых бойцов не будут заполнены. Обидно, когда не можешь нормально набрать войска на предоставленные деньги...

ГЕРОЯ ДЕЛАЕТ КОМАНДА

Правильно подобранный состав своей армии — половина успеха. Что нужно героям? Воинам, однозначно, только бойцы поддержки. Герой-воин, при правильном развитии, это настоящая машина смерти, и даже дракон 20 уровня не добавит большого бонуса к его способностям. С другой стороны, такие специалисты весьма уязвимы к определенным видам воздействия — отравление и болезнь. Оба очень неприятны и длятся целых 10 минут, а, учитывая то, что травят и заражают все, кому не лень, получаем, что большую часть игры герой будет стыдливо отсиживаться в башне... Оно вам надо? Если нет, берите или героя-змеечеловека со способностями к магии ядов, или единорога в помощники. Сражается он плохо, зато бежит быстро — хорошо добить кого-нибудь, или раскидать рабочих — и, что гораздо важнее, лечит болезнь и отравление. Кроме того, он хорошо (чем

выше уровень, тем сильнее) восстанавливает здоровье заклинанием "Лечение". Мана восстанавливается долго, но 2-3 единорога в тылу создают мощнейшую группу поддержки, делающую героя почти неуязвимым.

Магам же нужен кто-нибудь, кто бы их хорошо прикрывал от вражеских атак. Наиболее приятные варианты — железный голем, демон, паучья принцесса и вампир. Конечно же, есть великолепные драконы, вот только на 20 уровне развития они стоят по 40 очков каждый. Железный голем хорош тем, что создает мелкие и противные бомбы на ножках. Как ни странно, но магу они очень помогают, ослабляя вражеских стрелков. Демон сильный, недорогой и летает — неплохой набор. Прибавим вызов бесенка и получим одного из лучших бойцов. Не он, так толпа бесенят помогут магу выжить. Паучья принцесса, как водится, вызывает паучью королеву, а та отгораживает мага тройной стеной паучков. Пробыться бывает очень сложно.

Какие еще есть варианты? Хороши дриады — быстро бегают, быстро переманивают здания. То, что не переманивается — быстро сносят

до основания. В количестве трех штук — оружие победы. Колдун темных эльфов, благодаря вызову зомби, позволяет сразу наладить добычу ресурсов. Ускорение чувствуется всю игру, да и толпа зомби, взявшихся непонятно откуда, способна изрядно попортить жизнь сопернику. Древние светлячки — не только неплохие бойцы, но и создают кристаллы из воздуха. Эльфы радуются и отстраиваются утроенными темпами. Остальные тоже довольны появлению хорошего, быстрого рабочего. Для нежити полезно будет взять высокоуровневого лича — скелетов много никогда не бывает. Но, собственно, к герою это уже не имеет никакого отношения...

И КЕМ МЫ СТАНЕМ?..

ВОИН

Классы: вождь (Chieftain), воин (Warrior), паладин (Paladin), рыцарь смерти (Deathknight), убийца демонов (Daemonslayer), убийца драконов (Dragonslayer).

Как видим, выбор весьма и весьма богат. У всех есть навык "свирепость" (Ferocity), важнейший из всех воинских искусств. Если появляются сомнения, что растить, повышайте это умение — чем выше ваше искусство боя, тем больше у вас шансов выжить в схватке.

Чем различны эти профессии?

Убийца драконов славен абсолютно бесполезным навыком "убийца драконов" и намного более полезными "устойчивость к холоду" и "устойчивость к огню". Поверьте, при схватке с сильными героями именно эти умения будут спасать вас от смерти. "Богатство" — это странный навык для воина, 15 золота в минуту — смешно. Лучше еще раз усилить свои защиты от огня и холода.

Убийца демонов, как ему и следует поступать, хорошо убивает демонов. Это, пожалуй, самый полезный навык из всех, связанных с повышением урона. Демоны — одна из лучших рас для героев, так что два-три очка вложенных в навык

вам не повредят. А вот "плавление" (Smelting) и "магия призыва" воину не к лицу. Магию слишком долго развивать, а на "плавление" просто жалко тратить очки. "Опека" (Warding) очень помогает в бою с магами.

Рыцарь смерти щеголяет "магией хаоса", "некромагией", "убийством людей" и "наказанием добра". Все навыки достаточно бесполезны, единственный выход — делать воина-мага. К сожалению, как в бою против воинов, так и при встрече с колдунами он долго не проживет. Отбрасываем и забываем.

Паладин — это "убийца нежити", "исцеление", "рыцарь-защитник" (Knight Protector) и "наказание зла". "Исцеление" — самая полезная школа для воина. И самому полечиться, и друзей не дать в обиду. Особенно радуются хрупкие эльфы с их лучниками — в начале игры такая связка очень опасна. Единственное, не стоит забывать о специализации героя, 12 очков в этой школе магии к 70 уровню будет более чем достаточно. Все остальные навыки, как водится, почти бесполезны.

Вождь дружит с "лидерством", "могучим ударом" и мнит себя "королем варваров" и "убийцей монстров". "Лидерство" не самое нужное умение, но и сильно развивать его тоже не стоит. "Короля варваров" лучше не трогать, хотя варварам он очень полезен. А вот "могучий удар" нужно брать. Гарантированные (+2) к урону за каждое очко — это сильно. "Убийца монстров" — на ваше усмотрение. С монстрами придется сталкиваться часто, но у воина и своих сил хватит с ними справиться.

Воин демонстрирует целый набор талантов — "сложение", "регенерация", "мастер оружия", "не замечать броню"... Нужно все, кроме сложения. "Регенерация" — полезнейший навык, пренебрегать которым опасно. Единственная альтернатива — лечащая картель из единорогов, но и их может не хватить. "Мастер оружия" и "не замечать



Интересно, откуда у вражеских героев такие вещи?



Нас так много, а вы один!



Вот что может натворить маг буквально одним заклинанием. Башни даже не успели выстрелить...

броню" — просто сильнейшие боевые навыки.

Итог очевиден — хотите всех сильно бить, берите воина или убийцу драконов. Если создавать воина-мага, то рыцаря смерти или паладина. Убийца демонов ограниченно полезен при схватке с вражескими героями, да и то не со всеми. Его, как и вождя, лучше не выбирать.

Из рас стоит выбрать демонов, темных эльфов, высших эльфов, змеелюдей или рой. Рой дает "не замечать броню", что полезно только в том случае, если вы не воин. Не угадал? Тогда обратите внимание на темных эльфов — навык "убийца" способен сильно облегчить жизнь на поле боя. Высшие эльфы, это, в первую очередь, "исцеление", и только потом длинные уши. Змеелюди располагают "магией ядов" и "подвижностью". В первую надо вложить одно очко, чтобы лечить отравление, а вторая будет незаменима при преследовании героев, не горящих желанием с вами встретиться. Демоны же предлагают целых 3 полезных навыка — "свирепость" (хотя она у нас и так есть), "регенерация" и "неуязвимость". "Неуязвимость" + "регенерация" + "опека" делают из героя танк, равномерно выкашивающий всех на своем пути. Особенно это полезно темным гномам: их армии из осадных орудий, с прикрытием из героя, становятся почти несокрушимой силой.

Когда определились с расой и классом, надо думать не о смысле жизни, а о вещах. Хит сезона — предметы, меняющие тип атаки на один из магических. Почему? Все дело в башнях. Они не столько сильны, сколько прочны и надоедливы. А чтобы быстро рушить вражеские постройки, надо быть или тараном, что к нам, к сожалению, недоступно, или бить не кулаками, а магией. Ну, еще они горят здорово... Налет всего одного героя с уроном огнем или холодом на вражескую базу способен нанести непоправимый ущерб даже в конце игры.

Правда, надо еще добежать! Поэтому ищем вещи, повышающие скорость передвижения. Оптимальным выбором в середине игры считаются сапоги эльфов (**Elven Boots**), дающие бонус и к скорости, и к броне.

Далее, по степени важности, идут кольца, убыстряющие восстановление жизни. С двумя великими кольцами троллей (**Ultimate Troll Ring**) дело пойдет на лад — герой станет здороветь прямо на глазах у изумленных врагов.

Все прочее вторично, хотя артефакты, ускоряющие атаку, бывают очень ценны. Если у вас развит навык "мастер оружия", то полезно оружие, еще больше повышающее шансы на нанесение критического удара. Броня лишней никогда не бывает, но обычно с ней проблем как раз и не возникает.

Тактика при игре за воина отличается некоторой однообразностью. Быстро — это слово здесь ключевое — бегаем по карте и забираем шахты. Для ускорения этого процесса есть смысл взять дриаду в качестве компаньона. При встрече с аналогичной партией противника желательно отрезать ее от вражеской базы и уничтожить. Отрезать от базы надо хотя бы потому, что некоторые маги очень резво бегают, а бить его, пока он быстро пересаживается из одной башни в другую — никакого здоровья не хватит. Главное — не увлекаться, потеря героя в начале игры, в большинстве случаев, означает проигрыш боя. Потеря одного из опытных бойцов гораздо менее критична, но более обидна. К ним привязываешься, холишь и лелеешь, и долго (долго!) даешь набирать опыт.

После того, как шахты разделены, надо замедлять противника в развитии. Невозможно всюду создать защиту, способную выдерживать удар героя с группой поддержки, этим и надо пользоваться. Затянувшаяся игра очень похожа на фехтование — удар и быстрый отскок, пока противник не стянул силы. Основная задача — заста-



Правильное вложение очков в навыки для заклинательницы.

вить его потерять контроль над картой и безвылазно сидеть на главной базе. Естественно, без ресурсов. Еще лучше, когда удастся эту базу снести. Так, при игре против компьютера, в кампании, все миссии, кроме двух (!), проходятся банальной зачисткой карты. База, войска — это дело вторичное. Тактика — ничего не строим и быстро оббегаем карту по спирали, убивая всех встречных.

Но на каждый лом находится свой автомат. Для воина непроходимым препятствием становятся вражеские стрелки в больших количествах. 20-30 личей гарантированно надевают деревянный макинтош на воина 45-50 уровней, при условии, конечно, что он придет неподготовленным. Первое противоядие — опираться на "неуязвимость", "регенерацию" и устойчивость. В этом случае можно на стрелков вообще не обращать внимания, снося их по мере необходимости. Правда, тогда придется заранее развивать героя по этому направлению. Второе — привести с собой толпу побольше и потолще. Очень хороши осадные орудия, обладающие разрывным эффектом. Третье, самое изящное — опираться на компаньонов. Единорог, внушающий трепет (**Awe**), способен подготовить к приему героя очень крупные соединения врагов. Лекари или сильные бойцы тоже решают проблему.

Другой проблемой, как ни странно, могут стать башни. Обычно они не сильно вредят, но не дай бог вам включить в настройках игры "сильные башни" (**Tough Towers**). В этом случае не успеваешь удивляться, куда девается жизнь — сила удара и крепость брони у мерзких сооружений возрастает непомерно. Вариантов расправы немного — осадные орудия или долгие, изматывающие набег с периодическими отступлениями для лечения.

Третья пакость — состояния отравления и болезни. Для воина больше всего страшны именно

они. Мораль — или учите магию ядов, или таскайте с собой единорога. В итоге именно он оказывается самым приятным спутником для бойца.

При правильном развитии и подборе начальных войск, воин становится похож на быструю и изящную рапиру: удар — и враг повержен.

МАГ

Классы: Алхимик (Alchemist), Архимар (Archmage), Дрийд (Druid), Заклинатель (Summoner), Иллюзионист (Illusionist), Ледяной маг (Ice Mage), Мастер рун (Runemaster), Мудрец (Sage), Некромант (Necromancer), Осквернитель (Defiler), Пиромант (Pyromancer), Священник (Priest), Целитель (Healer), Шаман (Shaman), Маг стихий (Elementalist).

Еще при создании героя возникает труднейший выбор, определяющий всю его дальнейшую жизнь — а кто его родил? То ли это были эльфы, то ли гномы... Ответ — нет и нет. Приличный маг может родиться только у змеелюдей, демонов и повелителей чумы!

Про змеелюдей и демонов все уже сказано выше — только теперь роли меняются. Вы не атакуете, а бегае и защищаетесь до тех пор, пока не убьете всех заклинаний. Или пока ваши войска не подспеют на выручку. Повелители чумы, помимо всего прочего, на 30 уровне предлагают навык "пиявка" (**Leech**), дающий вам магическую энергию за убийство врагов. Боевые маги пляшут от радости — вечная проблема нехватки маны решена!

Иногда оказывается разумно брать ту расу, у которой в списке умений есть основная школа магии вашего героя. Тогда с самого начала игры у вас будет не три очка в этом навыке, а пять.

Волшебники бывают разные — есть те, кто решает все вопросы правильно нацеленным огненным шаром, есть те, которые лечат своих союзников и усиливают их. Вторые



Вот она, заслуженная победа! Бесята ликуют и пьют шампанское.

вообще не предназначены для боя, на фронте им не место. Их задача — сидеть в тылу и укреплять вновь созданные войска. Так, например, заклятье магии огня "Душа огня" дает всем вашим бойцам неподалеку по 50 опыта. Это позволяет создавать элитные отряды буквально за считанные секунды.

Оптимальные школы для мага поддержки — исцеление, огонь и предсказание. Исцеление очень эффективно при развитии микроконтроле. Лечение болезней и ядов, восстановление жизни и воскрешение войск позволяют достаточно быстро перевесить чашу весов в свою сторону. У такого выбора есть еще один весомый аргумент — вы почти не будете терять войска в крупных битвах. Выбор вещей очевиден — в первую очередь те, которые улучшают ваши познания в основных школах и шансы произнести заклинания, затем вещи, увеличивающие скорость мага и, наконец, вещи увеличивающие броню. Большая скорость не столь важна, но, согласитесь, всегда приятно обескуражить врага парой заклинаний с "той-самой-стороны-где-его-не-могло-быть". Боевые навыки вообще развивать не стоит, лучше заняться самосовершенствованием в магии. Характеристики развиваться в следующей последовательности — интеллект, ловкость, сила, обаяние. В бою приходится постоянно следить за подопечным — стоит отвлечься, как вместо него уже нарисована симпатичная черепаха. Если бы она еще и воевать умела...

Боевому магу живется труднее: приходится часто бегать — то за врагом, то от него.

Из-за этого он должен быстро передвигаться, и на кону стоит уже не жизнь пары воинов, а жизнь героя. К сожалению, змеелюди не обладают навыком "пиявка", так что приходится выбирать между большим запасом магической энергии и тратой очков опыта на повышение ловкости. Выбор

очень непростой и, по большей части, зависит от вражеской расы. Чем больше бойцов использует раса, тем больше повышается ценность магов-пиявок, иногда колдун мог выпускать 5-6 заклятий массового поражения подряд.

Тактика проста — в начале игры бодро идем на базу врага и, накопив кучу неприятностей, быстро убегаем назад. При должном опыте героя и игрока удастся разрушить 2-3 здания и убить небольшую толпу народа. Оптимально — если среди них были спутники вражеского героя. Идеально, если сам супостат вошел в их ряды. К сожалению, последнее бывает редко.

Далее замечаем, что большинство заклинаний, наносящих урон, обладают массовым поражением. Это значит, что надо собрать побольше всех в одном месте, и только после этого сказать свое веское слово. Собираем кулак из воинов потолще, после чего опять отправляемся к заскукавшим соседям. На этот раз задача — нанести побольше вреда, не потеряв свою армию. Вы можете еще долго терроризировать врага, постепенно забирая все шахты под свой контроль. Для такой игры очень хороши лесные эльфы с древнями. Одна проблема — до них еще дожить надо.

В конце концов, все закончится схваткой двух армий — побольше и поменьше. Если вы все делали правильно, то в той, что поменьше, еще и героя не будет...

Самые простые и приятные в управлении маги — заклинатели. Их задача — находясь в тылу, плодить армию. Желательно, чтобы в тылу был магазин с бутылочками, тогда за минимум ресурсов вы получаете мгновенное пополнение в вашу армию. 2-3 суккуба высокого уровня еще никому не вредили, а в сочетании с возможностью вызова демона это дает вам возможность активной экспансии с самого начала игры. Толпа бесенят быстро развалит все вражеские шахты, а суккубы добьют уцелевших. Даже героя-воина вполне реально

заставить охранять свою базу, а не исследовать окрестности. Стоит ли говорить, что контроль над картой означает фактический выигрыш? Весьма полезным оказалось заклинание "Мерцание" (Blink), переносящее мага в случайное место — при правильном применении оно способно вытащить вас из самых сложных ситуаций.

Мораль такова — магами играть очень сложно, они требуют постоянного внимания и умирают чаще тамагочи. Вместе с тем, они необычайно эффективны и достаточно непредсказуемы. Если вы устали от толп воинов, маги — ваш выбор.

БАРД И ТОРГОВЕЦ

Классы: Бард (Bard), Механик (Tinker), Торговец (Merchant).

Этот класс вообще не предназначен для поля боя. Его задача — как можно больше ускорить развитие, попутно усиливая войска. Как следствие, в большинстве своем, герои этого класса заточены под конкретную расу.

Какие есть навыки? В первую очередь, это умения, связанные с добычей ресурсов. Брать надо с умом: так, эльфы всегда будут рады лишним кристаллам, но вот железа у них и у самих много. Подробные рекомендации по правильной добыче ископаемых смотрите в описании рас в номере ЛКИ за август.

Следующая категория — навыки, повышающие мораль воинов. Они нужны, причем здесь нет никакого разумного потолка: чем выше, тем лучше. Умения, усиливающие определенный род войск, хороши, если вы изначально опираетесь на этих бойцов. Конечно, это сильно ограничивает вас в тактике, но, если, например, известно, что лесным эльфам в каждой игре придется пользоваться древнями, глупо было бы не взять навык "руна леса".

Наконец, есть умения, повышающие эффективность торговых операций. Полезны они отнюдь не всем расам, но в ситуациях явного дисбаланса потребления ресурсов они могут сильно помочь. Хотя лучше взять умение, увеличивающее поступление искомого материала на склады.

Что развивать, решать вам. Много ресурсов и сильные войска — вещи почти равноценные. Подчеркиваю, почти. У разных рас вкусы разительно различаются. Гномы предпочтут побольше ресурсов, а вот нежить сильнее пригодится улучшение войск.

Из вещей особенно ценны повышающие скорость передвижения и, в первую очередь, командный радиус. Чем он больше — тем эффективнее ваши войска будут в бою. К тому же, это дает некоторую уверенность в том, что герой не будет убит шальным заклинанием. Если вы командуете совсем далеко — подходите к вражеской базе, становитесь так, чтобы вас

не было видно, и перекрашивайте ее в свои цвета. Красивая и эффектная победа... Чтобы враг не мешал вам, пошлите часть армии в рейд по шахтам. Велика вероятность того, что все внимание будет обращено на шахты, а не на базу, якобы надежно окруженную тройным кольцом башен...

УБИЙЦА

Классы: Убийца (Assassin).

Название этого класса говорит само за себя — убийца владеет только навыком "убийства" (Assassin), зато в совершенстве. "Убийство" дает некоторый шанс моментально убить любого врага, в том числе и героя! Проблемы с живучими воинами, надоедливыми магами и резвыми торговцами легко решаются одним ударом. Посмотрим, что должен уметь герой, что бы добраться до своей жертвы.

Во-первых, быстро бегать. Так что стоит брать в качестве расы змеелюдей. Далее, неплохо, чтобы он был достаточно здоровым — неизвестно, сколько ударов в бою он получит. Если мы взяли змеелюдей, то мы можем качать только силу, не отвлекаясь ни на что другое. В самом деле, кто видел обаятельного, умного убийцу?

Сила тени — очень хороший навык, требующий гоблина-шамана в напарники. Маленький и зеленый превращает день в ночь, после чего герой становится настоящим зверем, способным сокрушить даже воина.

Напарники такому персонажу не нужны — кроме гоблина. Он работает без них. Оптимальный вариант заключается в том, чтобы отловить вражеского лидера в момент обхода карты в первый раз. Тогда, скорее всего, супостат надолго потеряет желание вылезать за пределы родной базы. Вот и пусть сидит — наш резвый убийца захватит все шахты...

А вот на поле боя герой живет недолго. Слишком много постороннего внимания сосредоточено на нем, а он все-таки не танк. Его дело — подбежать и убрать 3-4 самых сильных бойцов противника перед боем, желательно внезапно. После этого — только одиночные атаки с тыла. Иначе убьют.

Этот класс исключительно полезен в начале игры и умеренно — в конце, когда появляются сильные бойцы. Против толпы варваров он, скорее всего, не справится. Убийцей, как и магом, достаточно сложно играть, хоть он и более вынослив, выбор правильной жертвы — сложная задача. Зато нет класса, который заставил бы оппонента нервничать больше.

Замечание: навык "убийства" дает и раса темных эльфов на 30 уровне, но там прогрессия начинается не с 7%, а с 1%, так что брать его другим классам не нужно.

ЛКИ



Дмитрий Сигал aka Cash, Тимур Хорев

Очень может быть, что история, которую мы вам сейчас расскажем, вообще не происходила. Кто знает, вдруг она была выдумана воспаленным воображением двух людей, переигравших в "Сферу" и прошедших ее вдоль и поперек. Здесь мы развеиваем завесу тайны над несколькими загадочными и, чего греха таить, легендарными местами в мире "Сферы".

ЖАНР
ММОРPG
СОЗДАТЕЛИ
Nikita, 1C
НА ЧТО ПОХОЖЕ
Diablo2, Anarchy Online
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
PIII 800 MHz, 128 MB, video 32 MB
3D-card, 28k modem (PIII 1GHz, 256 MB, video 64 MB, 56k modem)
МУЛЬТИПЛЕЕР
интернет
СКОЛЬКО ДИСКОВ
один CD
САЙТ ИГРЫ
www.sphere.gandex.ru
Рейтинг

В ПОИСКАХ КРУГА КАМНЕЙ

В Гиперионе и окрестностях много "белых пятен", которые издавна влекут к себе исследователей. Эти загадочные места дразнят воображение и туманят разум. Долго такое продолжаться не могло, и наш клан (название спрячем, чтобы не побили) решил сформировать экспедицию.

Мы выделили двух высокопрофессиональных представителей из любопытного рейнджерского состава клана и отправили их на исследование географии Гипериона. Партия сказала — комсомол ответил. Два рейнджера отправились из южного города Торвил на северо-запад в сторону Санпула, чтобы найти таинственный Круг камней.

Местонахождение его было известно лишь приблизительно, и мы двинулись по самому короткому пути — через Атласное озеро. Нам предстояло не просто как-то пересечь его, но и на правах первооткрывателей пройти по острову Патрос, что раскинулся в самой его середине.

Мантра "Рыбка" позволила двум рейнджерам дышать под водой. Мы вошли в прохладную воду озера. Путь по темному дну озера был долгим. Наконец мы вышли на берег, и увидели перед собой сплошную стену леса. Нас не испугают какие-

то деревья! Вперед!

Блуждая среди деревьев с картами в руках, храбрые исследователи попутно собирали реагенты для химических экспериментов с горшочками. И внезапно нашим глазам предстало удивительное зрелище: трехметровый красный скорпион сидел на вершине дерева и, безнадежно щелкая клешнями, тщился спуститься вниз. Обходили это чудо природы с опаской — того и гляди, прыгнет на голову!

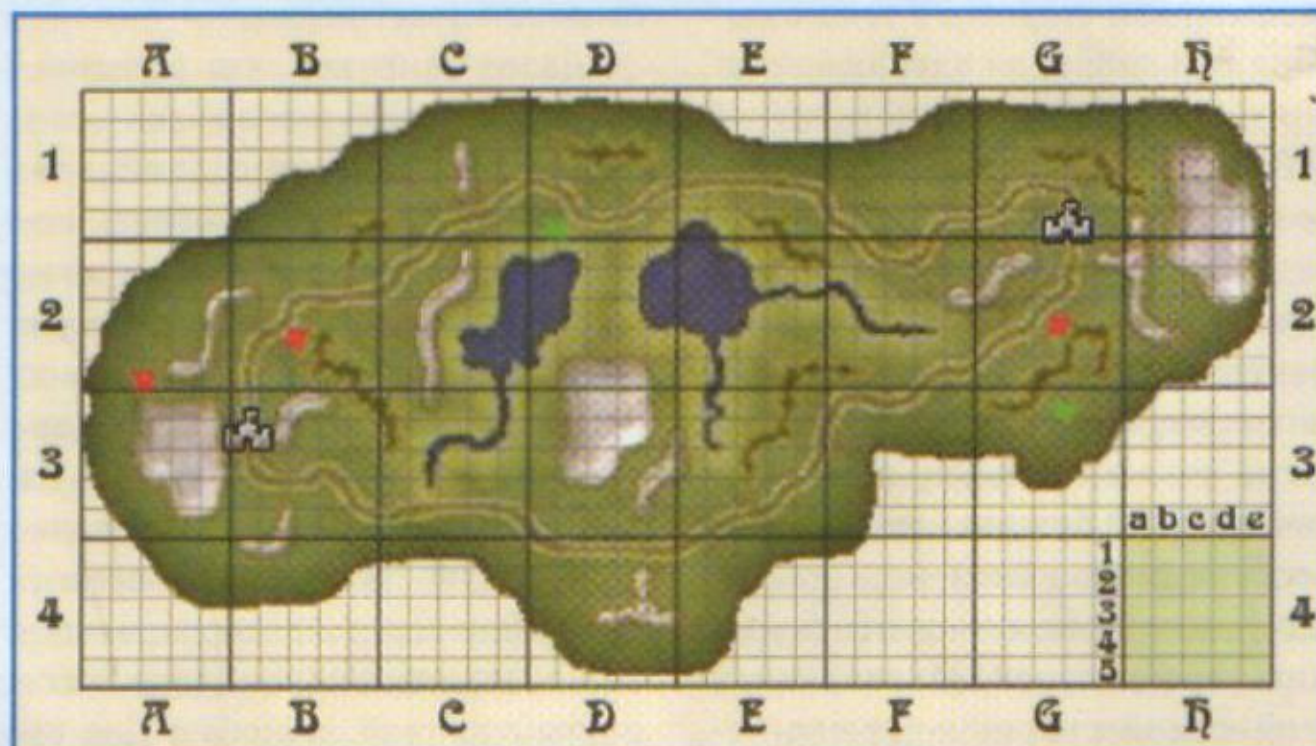
На опушке поредевшего леса мы увидели кратер. Набравшись храбрости, путешественники тихонько подошли и заглянули в него. К счастью, ничего особенно пугающего в нем не оказалось, если не считать пяти трупов и уставшего воина, усердно обтиравшего травой свой меч. Так же тихо и осторожно путешественники отползли от края кратера.

За противоположным краем кратера вновь засинело озеро. И опять рейнджеры нырнули в прозрачную воду и тихонько побрели по дну к противоположному берегу. Чертыхаясь и снимая с одежды тину, они выбрались из воды и направились к угрюмому горному хребту, что преградил им путь. Альпинизм? Нет настроения! И мы пошли к перевалу, который, по странному совпадению, охранялся монстрами. Впрочем, чудовища у перевала не решились напасть на путешественников, здраво рассудив, что те намного сильнее их. А один зеле-



Сфера

Путешествуем по миру



→ Расположение деревень на Хипернаоне.



→ Главная деревня людоедов.



→ Очень интересная ошибка с торговлей.



→ Они тоже искали алхимическую печь.

КАК КЛАН СВИТОК ИСКАЛ

Оракул пророчествовал. И услышали герои следующее:

"Лишь Саидакрой, древним заклинанием, можно будет остановить чудовище. Только сильные волей найдут черты части одного целого, каждая из которых хранится на четырех малых твердях, водой окруженных. Твари разумные появятся на малых твердых, что водой окружены, в 16:00 московского времени реального мира и будут там несколько временных циклов ожидать героев. Если не найдут сферяне сил в себе ответить на загадки, то твердыни отданы будут слугам Культа".

♦ ♦ ♦

Клан, прочтя пророчество, стал держать совет. Как поступить? Сможем ли мы разгадать загадку или хотя бы приблизиться к разгадке на пушечный выстрел? Земля окружена водой, да тут еще и туманное обещание ужасных монстров, окружающих неведомого "захара загадкина".

Глава клана задумался и решил: да, мы сможем добратся до того, кто загадки загадывает, и сможем ответить на его вопрос. Сбор клана был назначен, и на него явились самые сильные и храбрые воины и воительницы.

"Всего четырнадцать... негусто", — думал сеньор клана, почесывая репу. Долго он размышлял, и долго стояли и маялись от безделья герои, но нашелся один храбрый, но безрассудный воин, и призвал идти в путь без главы клана. К нему присоединились четверо раскольников, и впятером они отправились на битву.

Другой, самый опытный воин знал короткий путь на остров, где ждал их старец со своими загадками. Но "пятеро смелых" клана решительно отказались идти за следопытом и отправились другим путем. Отделившись от группы, они, как Красная Шапочка, решили, что идут самой короткой дорогой. И все пятеро сгнули в чаще от лап, зубов и костей злобных чудовищ.

Лишь один прорвался к берегу реки, но это ему не помогло — он убится, упав с обрыва. Жаль, славный был парень.

И их — верных клану людей — осталось семеро. Под мудрым руководством "самураи" достигли берега реки,

и тут выяснилось, что не все умеют плавать. Пришла пора старому опытному воину чесать репу. Делать нечего — придется бежать назад в город, в надежде, что там найдется сеньор и подскажет выход из затруднения.

Сеньор нашелся — он стоял в таверне и выхаживал тяжело раненого новичка. Воин-следопыт быстро объяснил ему суть проблемы и показал дорогу до того места, где переминались с ноги на ногу шесть воинов. Новичок, оставшись без медицинской помощи, благополучно сдох.

Пройдя по берегу и попробовав ногой воду, сеньор заявил: "Пойдем по дну!". Отряд тут же зашумел: "Как же так, мы же задохнемся?".

Но глава клана был мудр и справедлив. Он достал трубку, постучал ей о сапог, раскурил и объяснил всем сомневающимся, что под водой можно лечиться порошками и мантрами лечения, тем самым излечиваясь от хронической асфиксии.

После своей речи сеньор раздал всем порошки и водную преграду смогли пересечь все. Выбравшись из воды, вся ватага отправилась через лес к метеоритному кратеру, где их должен был ждать загадочный старец. Ни одно чудовище не смогло остановить отряд, но в кратере их ждал огромный и ужасный угольный мамонт. О его силе и ярости ходили легенды. Только сплотившись, воины смогли завалить его и запинать. Не обошлось без потерь: трое наших полегло.

Но это было не самое печальное. Оказалось, что кто-то уже разгадал загадку до них и старец покинул этот мир. Так бесславно закончился поход клана за одной из частей Свитка. Впоследствии выяснилось, что все части свитка были собраны кланом Нугос.

Но что произошло дальше? Никто не знает.

Использовался ли этот свиток в борьбе со злом? Неизвестно.

■ **ЭТО ИНТЕРЕСНО:** кстати, в тот самый день произошла "Великая жатва" — Шестеро напали на Шипстоун и разгромили его полностью. После этого они направились на Санпул, но их там разбили по очкам. До Торвила и до Бангвиля Шестеро не дошли.

ный дракон после ритуального окуливания даже согласился подвезти до ближайшей деревни. Глупая тварь при приземлении перепугала всех местных жителей.

Перед тем, как держать путь дальше, стоило закупиться едой в таверне. Так мы и сделали, а потом тихонько побрели по дороге на север. Там храбрым географам встретилась компания смельчаков, точивших мечи перед штурмом близлежащего замка. За беседой никто не заметил, как прошел день, и лишь глубокой ночью путники дошли до легендарного Круга камней.

Заскрипели ломкие перья, зашуршал пергамент. Оказалось, это вовсе не камни, а разноцветные светящиеся кристаллы, похожие на те, что лежат в замках.

Заключительной частью путешествия должен был стать масштабный алхимический эксперимент. Он продлился всю ночь, пот катился градом с "варщиков". Рано утром, закончив все опыты, наша группа из двух экспертов заключила: "Все слухи по поводу того, что в круге камней можно варить любые порошки в любое время суток и доводить выход готового продукта до тысячи процентов — всего лишь слухи, и фактами не подтверждаются".

После этого все порошки, чакры и мантры были с аппетитом употреблены неосторожными экспериментаторами.

ДОРОГА К ТАНТАЛУ

Вот и Санпул. Порошки отпустили, но алхимический зуд никуда не исчез. После краткого совещания мы решили не возвращаться к клану, а попытаться найти алхимическую печь. По слухам, она должна была располагаться где-то на Хипернаоне.

Сферянин сказал — сферянин сделал. Путешественники вышли через северные ворота и отправились по дороге. У развилки между дорогами на Бангвиль и Шипстоун, мы увидели высокие камни, стоящие полукругом. Что-то тут не так, решили путешественники и потрусили к камням. Зайдя в полукруг, они ужаснулись: к камням были

прикованы цепями скелеты, повсюду валялись человеческие кости, а на кольях висели черепа.

Это был лагерь людоедов. Об этом красноречиво говорил вонзенный в дерево топор и три огромных пещерных людоеда, напавших сзади. Но не тут-то было! Храбрые рейнджеры встретили их синхронными ударами мечей и быстро повергли всех троих наземь. Один из людоедов, умирая, выронил свиток. Рейнджеры развернули его и прочли. Текст гласил о столбе света, бьющем из земли в небо — это были врата, через которые в мирные некогда земли "Сферы" вторглось зло. В свитке утверждалось, что эти врата находятся где-то в сумеречных землях у края мира. Гм, да это совсем рядом! Новый пункт в нашем маршруте.

Ходили слухи, что около замка Амалазль есть поляна, на которой можно встретить единорогов. Говорили, что кто-то даже видел их, убивал этих безобидных животных и спиливал с их тел рога. Странники решили проверить и этот слух. Долго они бродили по горам, лугам и полянам в поисках таинственного животного, но так ничего и не нашли.

■ **ЭТО ИНТЕРЕСНО:** единороги на самом деле есть в "Сфере", хотя и появляются крайне редко. Я их лично видел и отвинтил у одного рог на память.

В поисках единорогов исследователи забрели в живописное место: две пирамиды стояли у берега горной реки. От одной из них по почти отвесному берегу к воде шла лестница, а около другой возле края мира высился тот самый портал. Он был огромен! Высоту его невозможно было измерить: даже если пытливый сферянин находился в двадцати метрах над землей, портал оставался таким же, каким был виден с земли. Он не действовал — при проходе через него мы просто оказывались позади.

Было принято решение продолжить путь вдоль края мира. Пройдя вдоль обрыва долгую половину пути к мосту на Тантал, группа увидела далеко за краем обрыва два ви-



сящих в воздухе дерева. Обследовать это странное явление мы не решились: суицидальных наклонностей не было ни у кого.

■ ЭТО ИНТЕРЕСНО: если вы наложите на себя мантру, спасающую от падения с любой высоты, и прыгнете с края мира, то она вас не спасет — вы разобьетесь.

К полудню группа географов уже была на месте. Материк и остров Тантал соединял висячий мост огромной длины. Самую середину моста стерегли три нифона. Каждый проходящий по мосту становился их мишенью, а когда путников не было, три веселых товарища, размахивая хвостами, висели над телами умерших и с дружным галдежом разбিরали выпавшие с трупов вещи.

Победив нифонов, мы вошли на Тантал.

ХИПЕРНАОН

Оказалось, что Тантал — сравнительно небольшой островок. Экспедиция сумела обойти его менее чем за два часа. Главной достопримечательностью острова оказался огромный кратер, в котором один раз в два дня (в два «земных» дня) появлялся огромный монстр с неповторяющимся именем. После смерти из него выпадал кристалл для одного из двадцати девяти замков Гипериона.

Еще на острове был портал на материк Хипернаон. Путники вошли на плиту с порталом и, дотронувшись до него, перенеслись в другой мир.

Здесь никогда не бывает солнца. Тут повсюду царит сумрак. Небо здесь кроваво-красного цвета. Это — Хипернаон.

Единственное, что может расти на его выжженной земле — колючий стелющийся кустарник. Сама земля покраснела от пролитой на нее крови (или от эрозии и высокого содержания железа). Изредка здесь попадаются черные, обугленные остовы деревьев. Вся земля Хипернаона изрезана глубокими впадинами, ущельями, горстами и грабенами. Скалы и горы тут на каждом шагу, из-под земли фонтанируют гейзеры. Но не только гейзерами отмечена здешняя вулканическая активность. Кое-где здесь можно найти действующие вулканы с настоящими реками лавы.

Удивительно, но факт: иногда тут можно наткнуться на заснеженные равнины и древние замки. На материке найдутся и озера, больше напоминающие небольшие болотца. Они постоянно пузырятся сероводородом, и вода в них грязно-зеленая. Любители обычной зеленой травы смогут найти ее в небольших количествах по берегам рек.

Порядком насмотревшись на пе-



→ Солнце только встало, а замок уже захвачен.

чальные пейзажи мертвого материка, экспедиция телепортировалась в город Хомран. Ее участники сразу же начали расспрашивать местное население о легендарной Алхимической печи. Никто из жителей не знал, где она находится, но кто-то вспомнил старинные легенды о деревнях людоедов. Ладно — нет печи, займемся пока охотой на «шреков»!

Выйдя из города и ступив на северную дорогу, рейнджеры решили для начала исследовать придорожные равнины. Там и сям у дороги мы видели разбитые телеги, разбросанное сено и скелеты неудачливых крестьян. Похоже, кто-то здесь хорошо поохотился на торговцев, везущих товар в другие деревни.

После долгих блужданий вдоль дороги мы наткнулись на дряхлого путника, шедшего в Хомран. Старик посмотрел на то, как мы причитаем над мертвыми торговцами, и сказал: «Это еще что — вы еще не видели мертвую деревню! Она во-он там...» — и ушел, быстро оглядываясь через левое плечо.

И в самом деле, пройдя немного в указанную путником сторону, путешественники увидели конусы вигвамов. Но это были не обычные жилища: на крышах здесь висели черепа, а сами вигвамы оказались обиты человеческой кожей. Везде здесь лежали тела, а около одного из домов висела маленькая клетка с двумя скелетами.

Одно здание сильно отличалось от других: оно было сделано из костей неизвестного доисторического животного. Между ребер была натянута кожа, а внутри этой оригинальной постройки стояли бочки. Когда-то здесь были припасы, но все они были разворованы или попросту сгнили.

Посреди деревни стоял огромный котел. Нетрудно оказалось догадаться, для чего он использовался — здесь орудовали людоеды, но хозяев котла не было видно. Уж не истребили ли их до нас?

Небеса все так же светили красным. Поиски загадочной печи оказались безрезультатными, в этой части путешествия экспедиция потерпела неудачу, хотя и обшарила несколько деревень. Но печь — не миф, она существует в реальности, об этом говорят демиурги игры. Возможно, в будущем повезет другой экспедиции.

ЛКИ

Цены на популярные вещи в игре

Название	Стоимость
Роба архимага +30	
Огненная	25,000 — 30,000
Земляная	15,000 — 20,000
Воздушная	5000 — 10,000
Водная	5000 — 10,000
Роба архимага +56	
Огненная	1200,000 — 1400,000
Земляная	800,000 — 1000,000
Воздушная	800,000 — 1000,000
Водная	600,000 — 700,000
Роба архимага +68	
Огненная	2500,000 — 3000,000
Земляная	1800,000 — 2000,000
Воздушная	1800,000 — 2000,000
Водная	1200,000 — 1500,000
Амулет +272 ма	300,000 — 400,000
Браслет +272 ма	400,000 — 500,000
Амулет счастья +30 к стихиям	1000,000 — 2000,000
Щит величия +24 к силе и ловкости	35,000 — 50,000
Щит величия +30 к силе и ловкости	100,000
Щит величия +46 к силе и ловкости	250,000
Щит стихий +24 к стихиям	800,000
Щит стихий +30 к стихиям	1500,000
Щит стихий +36 к стихиям	3000,000
Щит стихий +46 к стихиям	4000,000
Щит стихий +56 к стихиям	7000,000
Щит стихий +68 к стихиям	10000,000
Вещи +102 ма	
Шлем	250,000
Перчатки	550,000
Пояс	1000,000
Поножи	250,000
Сапоги	1000,000
Вещи +102 фа	
Шлем	120,000
Перчатки	250,000
Пояс	300,000
Поножи	120,000
Сапоги	350,000

ТРИ ИНТЕРЕСНЫХ ФАКТА О "СФЕРЕ"

СМЕРТЬ — ЭТО ТОЛЬКО НАЧАЛО

Это очень странная ошибка в игре. Много раз мы (и многие наши знакомые) наткнулись на удивительное и неприятное зрелище. В городах и просто в чистом поле бабка, похожая на ту, что продает ингредиенты для алхимиков, ведет себя очень странно: замертво падает, оживает, поднимается и снова падает. И этот цикл продолжается бесконечно. Мне эта циклическая бабушка встретила на одной из улочек Торвилла.

Но и это еще не все: другую бабку я встретил в том же городе, в одном из самых многолюдных мест — около слепца, раздающего задания на степен. Но там ее видел только я! Все остальные стояли и крутили пальцем у виска — для них она не существовала! Поистине страшное и неприятное зрелище. Какой игровой ошибкой это можно объяснить? Неужели это одна из загадок «Сферы», которую подбросили нам разработчики?

АЛЬПИНИЗМ, ДОСТУПНЫЙ КАЖДОМУ

Знаете ли вы, что в игре можно подниматься на городскую стену не только по деревянным пандусам, но и с помощью ворот? Этот фокус, само собой, возможен только в тех городах,

где ворота есть в принципе.

Для того, чтобы забраться на стену, подойдите к месту, где ворота и стена образуют угол. Встаньте к углу лицом, нажмите кнопку «Вперед» — вас начнет трясти, но при этом вы будете медленно подниматься. После нескольких секунд «трясучки» вы окажетесь на стене. Вуаля!

ХОРОШИЙ, ВМЕСТИТЕЛЬНЫЙ СУНДУК

Между прочим, еще не все знают, что сундук в вашем гостиничном номере можно двигать. У одного моего знакомого сундук левитирует под потолком посередине комнаты.

Как это сделать? Нажимаете на сундук левой кнопкой мыши, и зажимаете ее, перетаскивая сундук в нужное вам место комнаты (при этом он остается на месте, но это только кажется — на самом деле он двигается).

Теперь достаточно лишь выйти из комнаты и зайти в нее снова, чтобы заметить эффект.

К слову, вы никогда не пробовали опознать сундук? Нажмите на него левой кнопкой мыши с зажатой клавишей «Shift». При этом появится окошко с кусками текстур одежды. Сплошной сюрреализм с этой мебелью.



ФЕЛИКС МОРОЗОВСКИЙ

В далеком октябре 2003 года я уже рассказывал вам, как правильно сражаться той или иной расой против других. На этот раз я решил сделать подарок всем тем, кто присоединился к постоянным читателям нашего журнала немного позже. Специально для них я поднял архивы и пересмотрел заново все данные мной советы с учетом новых данных. Однако вы не найдете здесь советов для протоссов, потому что я их публиковал совсем недавно.

ЖАНР
стратегия (RTS)
СОЗДАТЕЛИ
Blizzard Entertainment, Electronic Arts
НА ЧТО ПОХОЖЕ
серия Warcraft-Starcraft
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
P-100 MHz, 16 MB, 8 MB video
МУЛЬТИПЛЕЕР
локальная сеть, интернет
СКОЛЬКО ДИСКОВ
один CD
САЙТ ИГРЫ
www.blizzard.com/hroodwar/
Рейтинг

ЗЕМЛЯНЕ ПРОТИВ ЗЕРГОВ

- ❖ До появления медиков держите всех десантников у выхода с вашей базы.
- ❖ Не забывайте защищать ваших рабочих бункером и ПВО. По возможности поставьте еще и танк.
- ❖ Если вы видите, что ваш противник забирается (строит кругом побочные базы), посадите в десантный корабль семь десантников, медика (с полной энергией) и летите убивать все это безобразие. Одновременно с этим продвигайтесь главными войсками, чтобы враг не мог разделить армию и отбить ваш саботаж.
- ❖ Если вы заблокировали противника и видите, что он собирается пробивать вашу блокаду муталисками с зерглингами, постройте как можно больше десантников и обязательно двухтрех огнеметчиков.
- ❖ Как мы уже знаем, стражи зергов расправляются с десанниками, как с горячими пирожками, поэтому при виде стражей не следует идти на них голой грудью десантников, а лучше всего забро-

сать их радиацией (irradiate) или уничтожить с помощью wraith.

- ❖ Если по какой-либо нелепой случайности у вас нет исследовательского судна, а у comsat center закончилась энергия, и к вашей базе направляются lurkers, постройте у входа бункер (или два) и ПВО, но если у вас есть еще и танк, то не поленитесь и разложите его рядом. Это с легкостью отобьет атаку lurkers.

❖ Если ваш противник не строит муталисков, то вам, как воздух, необходимо огромное количество танков, а 24-30 десантников с медиками вам вполне хватит.

❖ Если на вашу орду десантников нападает армия зергов, в которой есть lurkers, постарайтесь в первую очередь убить именно их, чтобы lurkers не успели зарыться. Остальную армию вам будет убить легче.

❖ Если вы видите, что какая-то из баз зергов не защищена от воздушных атак, приведите туда два исследовательских судна. Пусть каждое из них заразит другое радиацией, затем начните летать ими над drones. Через пару секунд все они умрут.

❖ Опаснейшие враги исследовательских судов — это, конечно же, бичи. Так что, пока вы не управляете вашими суденышками, держите их над десанниками. И не забывайте кидать радиацию направо и налево.

ЗЕМЛЯНЕ ПРОТИВ ПРОТОССОВ

❖ В этой борьбе вам нужно как можно больше танков и стервятников.

❖ В разложенном состоянии танки бьют по probes с необычайной силой, поэтому совершать их высадки к рабочему противника очень эффективно.

❖ Если игра затянулась (больше пятнадцати минут), эффективно постепенно загонять противника на его собственную базу и заставлять атаковать ваши танки со стер-

Хороший план — это такой план, который рушится только в конце.

Гений

вятниками через минные поля.

❖ Старайтесь подъехать стервятниками к рабочим врага, после чего заминировать все подходы к ним и убить рабочих через щелчок.

❖ Очень важно в начале игры защититься от высадки teavers или dark templars. Если вы разведали, что противник собирается применить такую стратегию, то без промедления поставьте возле рабочих одну-две ПВО и парочку танков. Тогда ваш противник не рискнет делать какие-либо подлости.



➔ На самом деле — это успех: хоть мы и потеряли множество зерглингов, но разрушили "застройку".

Starcraft: Broodwar

Тактические советы



➔ Редко когда увидишь у бойца 0 единиц здоровья.



➔ Эти lurkers оказались там при помощи трюка с повелителем.

❖ Старайтесь защитить побочные базы так, чтобы враг не смог прийти, увидеть и убить. Для этого надо заминировать все подходы к ним, разложить там пару танков и построить ПВО. Тогда вы выиграете время для того, чтобы привести основное войско и отбить побочную базу.

❖ Во всех играх обязательно надо строить пристройку comsat center к командному центру и постоянно вести разведку карты.

❖ Если ваш противник начал строить carriers, то начните как можно быстрее строить голиафов с усовершенствованием на дальность или, еще лучше, wraiths с улучшением cloak. Но помните, что wraiths должно быть, как минимум, семь штук для того, чтобы они быстро убили observers, после чего без труда бы справились с carriers. Это делается очень просто: comsat center'ом просканируйте carriers, убейте всех observers и возьмитесь за самих carriers.

❖ На всех картах, кроме островных, пытайтесь застроиться не только так, чтобы ваш противник не мог пройти к вам на базу, но и так, чтобы вы смогли, подняв, к примеру, казармы, выйти с нее.

❖ Разложенные танки ставьте подальше друг от друга, чтобы один psionic storm не задел сразу несколько, а они, в то же время, могли бы защитить друг друга от ближних атак.

ЗЕРГИ ПРОТИВ ПРОТОССОВ

❖ Эта игра чем-то напоминает игру землян против протоссов, но в роли землян теперь протоссы, а в роли протоссов — зерги. Это означает только одно: стройте как можно больше побочных баз, инкубаторов, чтобы убить вашего противника постоянным напором войск.

❖ В начале игры будьте крайне бдительны, вас могут убить ранней атакой zealots с probes. Здесь поможет только ваш микроконтроль.

❖ Ни в коем случае не пренебрегайте такой возможностью, как высадка ваших войск на базу противника. Даже если вы высадили 16 гидралисков, то они буквально в считанные секунды уничтожат пехус и несколько gateways (вам решать, что именно). Также эффективна высадка lurkers к рабочим.

❖ Когда вы блокируете протоссов lurkers, ни в коем случае не закапывайте их рядом друг с другом, иначе psionic storm быстро расправится с такой блокадой.

❖ Не держите ваши войска в куче, нападайте на вашего противника двумя-тремя "волнами" со всех сторон, дабы он не смог сверхэффективно использовать psi-storm.

❖ Когда вы заблокируете своего противника lurkers и гидралисками, держите в этом месте повелителей и, по возможности, несколько бичей, чтобы сбивать вражеские observers. Также вы можете осуществлять это с помощью небольшого отряда гидралисков под вашим личным командованием, но это потребует хорошего уровня микроуправления.

❖ Если вы видите, что ваш противник хочет сделать высадку reavers, постройте побольше муталисков и убейте его.

❖ Если ваш противник строит одних лишь zealot и high templar, постройте ультралисков (или lurkers) и какую-то поддержку для них, после чего у вашего противника будет только два выхода: или начать строить драгунов, или (если он не успел первое) alt+q,q.

❖ Если ваш противник строит очень быстрых corsairs, а ваша разведка доложила об этом слишком поздно, и вы никак не успеете построить гидралисков, то поставьте спорную пушку и соберите над ней всех повелителей.

ЗЕРГИ ПРОТИВ ЗЕМЛЯН

❖ Скорее всего, земляне (для профилактики) до появления lurkers подойдут к вашей базе внушительным количеством десантников с медиками. Так вот, чтоб на этом этапе игра не закончилась, вам придется поставить четыре-пять впалых колоний для защиты базы, а лучше побочной базы.

❖ Если вы развиваетесь в муталисков, то постройте их примерно восемь-десять штук. Соберите их в одну маленькую кучку и летайте по базе противника, стараясь не встречаться с его войсками и убивая заблудших рабочих, одиноких десантников, хранилища ресурсов, а также все, что плохо

лежит. Если есть возможность, **убейте космопорт!!!**

❖ Если противник пришел с войском к вашей базе и начинает вас застраивать, то постройте примерно 18 зерглингов, 5-6 lurkers, и снесите все на вашем пути. Также неплохо было бы заранее спрятать несколько lurkers вне базы и атаковать с двух сторон. И ни в коем случае не забывайте, что во время этого вы должны доставлять армию!

❖ Никогда не забывайте о такой возможности, как десант. Это вернейший способ довести вашего противника до отчаяния.

❖ Защищайте ваши побочные базы от высадки десантников с медиками. Поставьте две впалые колонии и (это очень желательно) закопайте одного lurker.

❖ Исследовательские суда — это одно из сильнейших орудий против зергов в арсенале землян. Лучше всего с ними справляются бичи. Во время массовой атаки, незаметно, пока десантники отвлекаются на другие войска, убейте все исследовательские суда бичами.

❖ Если вы строите муталисков и зерглингов, а ваш противник заметил это и добавил несколько огнеметчиков к своему войску, то, когда вы на него нападете, убивайте их муталисками через щелчок в первую очередь.

❖ Если вы видите, что у вашего противника мало исследовательских судов, смело стройте стражей, причем как можно быстрее и больше.

❖ Всегда делайте все доступные полезные улучшения, причем в обязательном порядке. Особенно — усовершенствования на атаку и защиту.

❖ Не держите свою армию в одной большой куче, а лучше распродоточьте ее по периметру, недалеко друг от друга. Когда пойдете в атаку, постарайтесь напасть со всех сторон одновременно.



➔ А вот для того, чтобы разгромить противника, надо нападать с двух сторон.



ФЕЛИКС МОРОЗОВСКИЙ

В последнее время, играя в battlnet'e, я заметил, как много игроков выбирают для себя именно расу "орда". Этим игрокам стало так много, что каждый раз при старте игры мои противники говорят почти одно и то же: "Опять орда", "Я уже шестой раз подряд играю с ордой", "Сколько можно орды?!"... И причем неважно, за какую расу играет человек — эльфы, нежить или та же орда. Поэтому я решил предоставить вам еще один набор самых популярных и действенных стратегий как за орду, так и против нее. И, как всегда, не без исключений — действительно интересное и хорошее развитие для любителей игр 2 на 2.



Warcraft III: The Frozen Throne

И снова про орду...

ЖАНР
RTS с элементами RPG
СОЗДАТЕЛИ
Blizzard
В РОССИИ
Soft Club
НА ЧТО ПОХОЖЕ
серия Warcraft
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
PIII-400 MHz, 128 MB, 8 MB video
(PIII-800 MHz, 256 MB, 32 MB video)
МУЛЬТИПЛЕЕР
локальная сеть, интернет
СКОЛЬКО ДИСКОВ
CD один
САЙТ ИГРЫ
www.blizzard.com/war3
Рейтинг

НЕЖИТЬ ПРОТИВ ОРДЫ: ДВЕ АУРЫ

Раса: нежить (Undead).

Карта: любая.

Это развитие — серьезная заявка на победу. Однако в ней стоит уделить особое внимание разведке. Вовремя высланный вами лазутчик поможет заметить приближение воздушных бойцов противника, что даст вам возможность принятия быстрых и необходимых контрмер. Если вы упустите нужный момент или вообще не позаботитесь о проведении качественной разведки, результаты окажутся очень плачевными. Я бы посоветовал пользоваться данной стратегией на картах среднего или большого размера. Стоит отметить, что предложенная ниже тактика поможет одержать победу и в

борьбе с приверженцами ночных эльфов (Night elves) или альянса (Human), но для этого ее нужно несколько модифицировать.

Я думаю, вы согласитесь с тем, что люди очень отличаются друг от друга не только внешне, но и внутренне. Например, для одного не составляет труда решить математическую задачу, а другой может раздумывать над ней часами, но так и не найти правильного ответа. Однако это совершенно не значит, что один из них хуже другого — ведь у последнего может проявиться самый неожиданный талант в другой области. Все из той же математики известно, что отношение сравнения не всегда можно задать, т.е. существуют несравнимые величины. Точно так же нельзя говорить о том, что три прислужника (Acolytes) и вурдалак (Ghoul), поступившие в ваше распоряжение, хуже, чем пять рабов (Peons) противника. Теперь оставим в стороне всяческие сравнения и займемся развитием. Рабочих сделайте золотоискателями, а вурдалака — добытчиком дерева. После чего сразу отзовите из золотой шахты одного из прислужников, закажите склеп (crypt) и алтарь тьмы (altar of darkness), а затем верните его в полюбившуюся

трудовую компанию. Этот же коллектив вскоре будет пополнен еще двумя членами, произведенными на свет в некрополе (necropolis), но пятый прислужник перед уходом в шахтеры должен снабдить вас первым зиккуратом (ziggurat).

Следующие 130 золотых монеток, не задумываясь, потратите на заказ древнего захоронения (tomb of relicts). Когда ваш единственный и неповторимый вурдалак принесет следующие 20 единиц древесины (в сумме их получится 50), возложите на него не легкие обязанности разведчика. Обратите внимание на одинокий склеп и начните в нем разведение новых вурдалаков (для начала накопите пять особей). По мере изготовления отправляйте их на сбор дерева. Как только строительство зиккурата подойдет к концу, наймите в алтаре вашего первого героя (как вы могли догадаться, его место уготовано рыцарю смерти — Death knight). На девятый лимит возведите второй по счету зиккурат, а на 20-м — усовершенствуйте его до башни неруба (nerubian tower). Новорожденного рыцаря смерти одарите жезлом некромантии (rod of necromancy) и отправьте опробовать свои детские силы на неумолимом

Мы залезли в долги
и купили орду...

Почти по Сухареву

противнике. Замечу, что если неприятель решил запугать вас ранней атакой, то вашему герою жезл не понадобится, но пусть он найдет для себя другие развлечения, а в напарники по играм может взять вражескую армию.

На 22-м лимите усовершенствуйте некрополь до чертогов мертвых (halls of the dead) и разверните производство вурдалаков — на этот раз вам понадобятся еще четыре штуки. Когда популяция достигнет семи особей, выберите шестерых и направьте боевую группу на крипинг. Причем герой не будет в нем участвовать, но и сидеть без дела ему не придется. Пусть мешает противнику уничтожать нейтральных монстров и добывает покалеченных вражеских воинов.

Как только лимит поднимется до 30-ти, пополните список ваших строений кладбищем (graveyard) и очередным зиккуратом. После того, как главное здание будет улучшено, наймите второго героя (из названия стратегии понятно, что его место займет повелитель ужасов — Dread lord) и усовершенствуйте чертоги мертвых до темной цитадели (black citadel). На-



Angry_korea_map — чуть ли не единственный игрок за альянс, выбирающий первым героем чародея крови.



Пандарийский пивовар — единственное мощное оружие ночных эльфов против горгулий.

деюсь, вы не забыли, что в склепе строятся вурдалаки, так вот: их необходимо отправлять на добычу дерева. Но девятерым из них не долго придется этим заниматься (чего не скажешь о десятке), потому что вскорости они под предводительством рыцаря смерти пойдут в поход. Конечной его целью станет убийство больших и сильных, но все еще нейтральных монстров. При этом не забудьте снабдить героя жезлом некромантии и прокачать его хотя бы до третьего уровня.

Война войной, но игровую экономику никто не отменял, поэтому вернемся к обустройству вашей базы. Возведите бойню (slaughterhouse) и постройте в ней одну-две обсидиановых статуи (Obsidian statues). А затем обзаведитесь еще одним зиккуратом. Обратимся к вопросу пополнения древесных запасов: до тех пор, пока деревья не станут очень много, лесозаготовкой должны заниматься, как минимум, два вурдалака. Кстати, настало самое время совершенствовать вурдалакам защиту и атаку. После того, как главное здание будет полностью переоборудовано, в склепе закажите ярость вурдалака (ghoul frenzy) и каннибализм (cannibalism).

Прокачав рыцаря смерти хотя бы до третьего, а повелителя ужасов — как минимум, до второго уровня, можете идти в наступление на базу неприятеля. Сравняйте с землей логова орков (orcs burrow). Как только его армия вернется домой, телепортируйтесь — вам сейчас ни к чему выяснения отношений типа: "Кто спал на моей кровати и съел ее?". И, как ни в чем не бывало, продолжайте заниматься разведением вурдалаков. А также начинайте тренировать мясников (Abominations) — или производите вместе с ними сфинксов (Destroyers).

Замечание: при виде многочисленных воздушных бойцов противника поставьте ветроколос

и добавляйте могильщиков с сетью (Web). Если же воинов, кружащихся в воздухе, немного, то второй склеп вам не понадобится. Не забудьте порадовать повелителя ужасов жезлом некромантии. Удачи!

ТАКТИКА ВЕДЕНИЯ БОЯ

✦ Повелитель ужасов обладает прекрасным заклинанием Сон (Son): воспользовавшись им, вы сможете усыпить и окружить надоедливых вражеских героев.

✦ Множество картин и художественных фильмов посвящено подвигам санитаров, выносящих бойцов с поля сражения. Они играют в любой армии очень важную роль, у вас же на их месте обязательно должны выступать обсидиановые статуи и свитки лечения (scroll of healing).

✦ Конечно, не хочется вас сильно запугивать, но отмечу, что стоит опасаться вождя минотавров (Tauron chieftain) с наложенным на него Щитом молний (lightning shield). Во избежание подобных неприятностей постройте сфинксов.

ОБУЧЕНИЕ ГЕРОЕВ

Рыцарь смерти

Первый уровень — Лик смерти (Death coil).

Второй уровень — Аура смерти (Unholy aura).

Третий уровень — Лик смерти.

Четвертый уровень — Аура смерти.

Пятый уровень — Лик смерти.

Шестой уровень — Одушевление мертвых (Animate dead).

Повелитель ужаса

Первый уровень — Сон.

Второй уровень — Вампиризм (Vampiric aura).

Третий уровень — Сон.

Четвертый уровень — Вампиризм.

Пятый уровень — Вампиризм.

Шестой уровень — Огненный голем (Inferno).

ОРДА ПРОТИВ НЕЖИТИ: MASS AIR

Раса: орда (Orcs).

Карта: любая.

На мой взгляд, первопроходцем по части использования описанной ниже стратегии стал великий и ужасный — во всяком случае, неизвестный вам — игрок [3wD]Karma-FM. Лучше всего подобные развития применять на картах среднего размера, таких, как "черепашьи скалы" ("turtle rock") и "ледяной горн", низины (twisted midows). На маленьких картах трудно развить героя до высокого уровня, а на больших — орде приходится очень тяжело. Вердикт таков: используйте боевой опыт [3wD]Karma-FM на средних по величине территориях — и победа вам обеспечена.

Очень часто в жизни приходится сталкиваться с несоответствием во мнениях между вами и какими-то другими людьми. В детстве это приводило к полной и безоговорочной победе родителей (они считают, что малыш уже достаточно погулял на улице и теперь ему надо идти спать, а сам малыш в корне не согласен с этим). По мере взросления победные лавры все чаще достаются вам. Но тут в вашей жизни появляется необъяснимое и непредсказуемое существо — начальник. Только он может позволить себе игнорировать непрекращаемые доводы о том, что вам надо повысить зарплату. Выход один: нужно самому стать начальником! А пока это желание остается только мечтой, тренируйтесь на пяти рабах, выданных вам в начале игры независимо от того, какое количество рабочих вы считаете достаточным.

Отправьте четверых подневольных в золотую шахту, а пятого — на строительство алтаря бурь (Altar of storm). В нем вы сможете заказать первого героя, его роль в этой партии с блеском исполнит говорящий с духами (Farseer). За-

тем постройте еще двух рабов и постепенно доведите их численность до 12-ти. Если у вас хороший ring, можете вызвать одного рабочего из золотой шахты, когда шестой будет готов на 3/4, если нет — на 2/3. Он должен будет снабдить вас логовом орков. Распределение остальных тружеников выглядит так: шестого и восьмого — на сбор золота, седьмого, девятого, десятого и 11-го — на добычу древесины, а 12-го — на строительство лесопилки (war mill). Если вы появились на карте, содержащей четыре места предполагаемого появления неприятеля, то вызовите двух волков, разошлите их по двум таким местам, а героя отправьте в оставшееся. Если же, кроме вашей базы и вражеской, больше точек появления нет, то говорящего с духами сразу отошлите к противнику.

Как только последний запланированный рабочий покинет объятия дома вождей (Gread hall), усовершенствуйте главное здание. На следующие 50 единиц древесины, проворно собранные вашими преданными рабами, приобретите казармы (barracks). После их изготовления произведите двух бугаев (Grunts) и задержите их на вашей базе до появления второго героя. Очередные 40 елочек отдайте на возведение логова, а еще один набор в 30 деревьев пожертвуйте на строительство лавки знахаря (voodoo lounge). Когда дом вождей будет наполовину переоборудован в крепость вождей (Stronghold), закажите очередное логово орков. Когда же улучшение будет закончено, обзаведитесь двумя зверинцами (Bestiary), поднакопите ресурсов и приобретите в алтаре второго героя. В напарники разговорчивому герою подойдет молчаливый вождь минотавров. В зверинцах начните массовую тренировку виверн (Wind riders).

Вождя минотавров в сопровождении всей армии отправьте



уничтожать нейтральных монстров, а говорящий с духами, оставшийся в гордом одиночестве, пусть займется развлечением противника: например, отнимет у бедняжки возможность полноценно подкрИпиться. Затем подправьте его подорванное здоровье и присоедините к первому отряду. Помните, что главная ваша задача — как можно лучше и быстрее подкрИпиться!

На 48-м лимите, если хотите, можете пополнить ряды бойцов нетопырем (Troll-batrider). Если вы поддались своим желаниям, то на 50-м лимите возведите очередное логово. Виверн осчастливьте первыми улучшениями на защиту и атаку. На 58-м лимите обведите взглядом любовно обустроенную основную базу и с чувством выполненного долга займитесь базой побочной. Конечно, перед этим необходимо отбить золотую шахту у ее охранников. Ни в коем случае не подпускайте свое войско к территории, занятой неприятельской базой, но всеми силами старайтесь не дать ему построить побочную.

Было бы очень неплохо, если бы вам удалось прокачать обоих героев до пятого уровня развития. Накопив внушительную армию, с которой не страшно воевать в чистом поле, возведите обитель духов (spirit lodge), закажите улучшение крепости вождей до дворца вождей (Fortress) и производите шаманов (Shamans) — не больше трех-четырех — с возможностью наложения *Кровожадности* (Bloodlust). Прибавьте к вашей армии кодой (Kodo beast). После второго улучшения на главное здание закажите в первом зверинце *барабаны войны* (war drums), а во втором — *отравленное оружие* (poisoned weapon). Когда хотя бы два запланированных шамана вступят под знамена вашей армии, можете делать все, что хотите, и ничего не бояться.

ТАКТИКА ВЕДЕНИЯ БОЯ

❖ Ваш вождь минотавров при встрече с неприятелем должен подходить к армии и использовать способность *Громовая поступь* (Thunder clap) столько раз, сколько сможет. Для большей эффективности снабдите его зельями маны (potion of mana).

❖ Главное ваше оружие — это фокусирование огня на бойце противника. Не стоит забывать о том, что все составляющие вражеского войска снабжены приоритетом. Главные — сфинксы, затем — статуи, после них — могильщики (Crypt fiend), и наперекор всему, в зависимости от ситуации убивайте героя. Благоприятными стечениями обстоятельств могут быть следующие: во время крипинга вражеский герой сильно покалечен, либо герой обладает низким уровнем развития.

❖ Если говорящий с духами достиг пятого уровня, не прекращайте отсылать волков на базу к противнику и убивать его рабочих.

❖ Не жалейте маны во время боя.

ОБУЧЕНИЕ ГЕРОЕВ

Говорящий с духами

Первый уровень — *Дух волка* (Feral spirit).

Второй уровень — *Цепь молний* (Chain lightning).

Третий уровень — *Дух волка*.

Четвертый уровень — *Цепь молний*.

Пятый уровень — *Дух волка*.

Шестой уровень — по ситуации: *Землетрясение* (Earthquake) или *Цепь молний*.

Вождь минотавров

Первый уровень — *Громовая поступь*.

Второй уровень — *Аура выносливости* (Endurance aura).

Третий уровень — *Громовая поступь*.

Четвертый уровень — *Аура выносливости*.

Пятый уровень — *Громовая поступь*.

Шестой уровень — *Перерождение* (Reincarnation).

АЛЬЯНС ПРОТИВ ОРДЫ: МАССОВЫЕ ЗАКЛИНАТЕЛИ

Раса: альянс (Human).

Карта: любая.

Ниже вам предложена стратегия, направленная против орды — она пользуется большим успехом в среде высокоуровневых игроков, предпочитающих сражаться за альянс. Данное развитие поражает своей эффективностью, но залогом его успешности станет высокий уровень вашего микроуправления. Одно из основных преимуществ, определивших высокое положение этой практики среди игроков — это возможность переключиться с тренировки рыцарей (Knights) на производство грифонов (Gryphon rider). Именно эта перемена планов может пагубно отразиться на хрупком здоровье противника.

Каждый человек, обучавшийся в школе, слышал огромное количество стихотворных пожеланий учиться на пятерки. Действительно, на слово "пять" существует бесчисленное множество рифм. Однако в связи с переходом на двенадцатибалльную систему старые школьные стишки теперь не считаешь (ведь пять баллов — это эквивалент старой доброй тройки), а новые еще не придумали: трудно подобрать рифму на слово "двенадцать". Но вам не стоит волноваться — число получаемых в начале игры работников (Peasants) не утратило своего магического значения, равного пяти. Распределите тружеников, как

обычно, т.е. четверых отправьте в золотую шахту, а пятого — на строительство алтаря королей (altar of kings). Закажите еще двух рабочих и в дальнейшем постепенно увеличивайте их количество, пока оно не достигнет 15-ти единиц. Шестому рабочему прикажите снабдить вас казармами (barracks). Производите в них пехотинцев (Footmen), одного за другим, так, чтобы их численность не превышала пяти. Седьмой работник пусть последовательно построит две фермы (farm), а затем переходит к возведению башни (tower). Усовершенствуйте ее до сторожевой башни

(guard tower). Восьмому на роду написано построить лесопилку (lumber mill) — расположите ее поближе к месту произрастания деревьев. Девятого отправьте добывать золото. Примерно в это же время строительство алтаря будет закончено, что послужит сигналом к заказу верховного мага — Archmage. Десятый пускай идет на разведку, а из остальных сколотите группу собирателей древесины.

На 22-м, 24-м и 28-м лимитах закажите по одной ферме, а на 30-м — усовершенствуйте ратушу (town hall) до крепости (keep), постройте магическую лавку (arcane vault) и кузницу (blacksmith). Верховный маг должен стать во главе всего имеющегося войска и направить его в бой с нейтральными монстрами. Если вы появились на карте, которая дает возможность быстро развиваться до третьего уровня (перечень таких карт был опубликован в недавней статье), то воспользуйтесь ею, а затем отправляйтесь к противнику и развлекитесь разрушением его логов.

После того, как главное здание будет полностью переоборудовано в соответствии с поступившим от вас заказом, улучшите его во второй раз. А также наймите второго героя — на его должность

ОБУЧЕНИЕ ГЕРОЕВ

Верховный маг

Первый уровень — *Дух воды* (Water elemental).

Второй уровень — *Чародейская аура* (Brilliance aura).

Третий уровень — *Дух воды*.

Четвертый уровень — *Чародейская аура*.

Пятый уровень — *Дух воды*.

Шестой уровень — *Массовая телепортация* (Mass teleport).

Горный король

Первый уровень — *Молот бурь* (Storm bolt).

Второй уровень — *Удар грома* (Thunder clap).

Третий уровень — *Молот бурь*.

Четвертый уровень — *Удар грома*.

Пятый уровень — *Молот бурь*.

Шестой уровень — *Мощь гор* (Avatar).

лучше всего подойдет горный король (Mountain king) — и последовательно постройте два храма истины (Arcane sanctum). Когда они изготовятся, расширьте свою армию двумя целителями (Priests) и двумя волшебницами (Sorceress). После чего каждого из этих типов бойцов порадуите *первым посвящением* (adept training) и прибавьте еще волшебницу и целителя. После второго улучшения главного здания в казармах наладьте тренировку рыцарей, сделайте *высшее посвящение* волшебницам и целителям. Постарайтесь как можно больше повысить уровень развития обоих героев. Как только отметка лимита поднимется до 41-го, возведите очередную ферму. А после какой-нибудь победоносной битвы обустройте побочную базу.

НОЧНЫЕ ЗЛФЫ ПРОТИВ ОРДЫ: ВСЕ ПОДРЯД

Раса: ночные эльфы.

Карта: любая, на которой есть таверна.

Сейчас вам будет представлена одна из самых популярных тактик высокоуровневых эльфов, направленная против орды. Ее эффективность заключается в фокусировке огня на каждом из бойцов противника. В нагрузку к этому неприятель будет лишен возможности отвести из-под вашего огня выбранного вами бойца, а в случае отступления всей армии он понесет значительные потери. На мой взгляд, единственное его оружие, которого вам стоит опасаться — это большое количество катапульт. Но для противостояния им как раз пригодится высокий уровень вашего микроконтроля. Пусть всем вашим начинаниям сопутствует успех!

Много раз замечалось, что при потере человеком одной из важных функций организма у него сильнее развивается какая-то другая функция. Например, слепые люди обычно очень хорошо слышат. Они могут узнать человека по звуку шагов (хотя многие зрячие тоже могут это сделать). Вот в американских боевиках главного положительного героя порой каким-то образом ослепляют и он показывает чудеса бойцовой техники, ориентируясь по слуху. Но вам не стоит опасаться всяких ослепленных кикбоксеров, потому что пять светлячков (Wisps), попавшие под вашу власть, практически не издают никаких звуков.

Теперь перейдем к самому развитию, и тут нас поджидает очередной сюрприз, заключенный в изменении стандартного распределения рабочих: всех светлячков необходимо отправить в золотую шахту. Одновременно с этим закажите еще двух светлячков и, подстраивая их

одного за другим, доведите общее количество до 16-ти - сюда включены и те, кто расстанется с земной жизнью, завершив изготовление какого-нибудь дерева. Закрепите между ними такие должности: шестого отправьте на строительство колодца (moor well), затем он же возведет алтарь старейшин (altar of elders), однако первого героя, повелителя зверей (Beast master), предстоит нанять в таверне. Седьмому поручите добычу древесины (туда же отошлите и всех, кто не указан в дальнейшем распределении). Десятый пусть будет разведчиком — когда он «пробьет» ближайшее место предполагаемого появления противника, вне зависимости от результата, ведите его к таверне и наймите там повелителя зверей.

ОБУЧЕНИЕ ГЕРОЕВ

Рыцарь смерти

Первый уровень — Лик смерти.
Второй уровень — Аура смерти.
Третий уровень — Лик смерти.
Четвертый уровень — Аура смерти.
Пятый уровень — Лик смерти.
Шестой уровень — Одушевление мертвых.

Повелитель ужаса

Первый уровень — Вампиризм.
Второй уровень — Сон (Sop).
Третий уровень — Вампиризм.
Четвертый уровень — Сон.
Пятый уровень — Вампиризм.
Шестой уровень — Огненный голем.

Повелитель зверей

Первый уровень — Вызов кабана.
Второй уровень — Вызов коршуна.
Третий уровень — Вызов кабана.
Четвертый уровень — Вызов коршуна.
Пятый уровень — Вызов кабана.
Шестой уровень — Массовое бегство.

Королева змей

Первый уровень — Ледяная стрела.
Второй уровень — Разветвленная молния.
Третий уровень — Разветвленная молния.
Четвертый уровень — Ледяная стрела.
Пятый уровень — Разветвленная молния.
Шестой уровень — кому что нравится: Торнадо или Ледяная стрела.

Разрушитель

Первый уровень — Ледяной крик (Howl of terror).
Второй уровень — Огненный дождь (Rain of fire).
Третий уровень — Ледяной крик.
Четвертый уровень — Огненный дождь.
Пятый уровень — Ледяной крик.
Шестой уровень — Печать преисподней (Doom).

13-му велите высадить дерево войны (ancient of war), натренируйте в нем трех охотниц (Huntress), и одновременно с этим закажите охотничий зал (hunter's hall). Теперь продолжаем нумерацию светлячков так, как будто 13-го раньше не было. 13-й рабочий идет строить лунный колодец.

После завершения изготовления последнего светлячка усовершенствуйте дерево жизни (tree of life) до дерева долголетия (tree of ages). А на 26-м лимите возведите еще один колодец. Возникшего на вашей территории повелителя зверей отправьте убивать нейтральных монстров. После того, как главное здание будет окончательно обустроено, наймите в той же таверне напарницу для вашего первого героя — как вы уже догадались, ею окажется королева змей (Naga sea witch). Кроме того, необходимо вырастить дерево ветров (ancient of wind) и дерево мудрости (ancient of lore). Как только отметка лимита поднимется до 40, постройте очередной лунный колодец. В древе ветров производите друидов-воронов (druid of the talon), в древе мудрости — дриад (Dryads), обладающих способностью Рассеять чары (Dispel magic), а в древе войны — лучниц (Archers), выпускающих стрелы из волшебных луков (improved bows). Ни в коем случае не бойтесь открытого сражения с противником, поскольку на данном этапе игры ваша армия по силе превосходит его войско. Подняв свой боевой дух с помощью этого наставления, отбейте золотую шахту и закажите побочную базу. Затем медленно, но уверенно развивайтесь до химер (Chimaeras). Их появление будет означать, что для орды уже все кончено.

ОБУЧЕНИЕ ГЕРОЕВ 4

Повелитель зверей

Первый уровень — Вызов медведя (Summon bear).
Второй уровень — Вызов коршуна (Summon hawk).
Третий уровень — Вызов медведя.
Четвертый уровень — Вызов коршуна.
Пятый уровень — Вызов коршуна.
Шестой уровень — Массовое бегство (Mass stampede).

Королева змей

Первый уровень — Ледяная стрела (Frost arrows).
Второй уровень — Разветвленная молния (Forked lighting).
Третий уровень — Ледяная стрела.
Четвертый уровень — Разветвленная молния.
Пятый уровень — Разветвленная молния.
Шестой уровень — кому что нравится: Торнадо (Tornado) или Ледяная стрела.

НЕЖИТЬ ПЛЮС НЕЖИТЬ

Раса: нежить и нежить.

Карта: любая.

Вы, конечно, будете удивлены, но я решил вынести на ваш суд стратегию, в которой два игрока сражаются против двух противников (т.е. 2х2). Мой выбор может показаться вам немного странным, но все легко объясняется с эмоциональной точки зрения: увидев запись с развитием по данной схеме, я был просто очарован развитием событий, а также мастерством и хитростью обоих игроков. Советую вам взять на вооружение подобную тактику, потому что она действует против любого противника!

Вам известно, что чаще всего за оптовую покупку положена скидка. Они бывают двух видов: купив положенное количество единиц продукта, вы заплатите за них чуть меньше, или получите какой-либо подарок. Однако по вполне понятным причинам в Warcraft'e такая практика не проводится. Отсюда можно сделать вывод, что каждый из игроков (в нашем случае они оба приверженцы нежити) получает трех прислужников и вурдалака. Конечно, хотелось бы чего-то большего, но радует и тот факт, что оба партнера получили по подарку, а не один набор рабочих на двоих.

Я опишу по отдельности действия каждого из игроков, а вам уже нужно будет согласовать их по времени.

ПЕРВЫЙ ИГРОК

В начале игры ему отводится роль «сырьевого придатка». Расшифровка этого термина вам станет ясна в дальнейшем.

Всех отпущенных вам прислужников необходимо отправить в золотую шахту, а вурдалака — на сбор древесины. До некоторого времени все ресурсы отсылайте вашему союзнику. После распределения рабочих по местам закажите в некрополе последовательно двух прислужников, которые пополнят славную компанию золотодобытчиков. Когда строительство пятого рабочего будет завершено, придется немного урезать материальную помощь, регулярно отсылаемую партнеру: отдавайте ему все деньги, но древесину оставляйте себе. Заниматься этим до полудня. Как только стрелки часов окажутся в нужном месте, начинайте строить алтарь тьмы, при этом окончательно прекратив финансирование дружественного игрока (прямо как в сказке «Золушка»: в полночь волшебство исчезнет и ты опять станешь служанкой). После этого сразу же займитесь возведением зиккурата. Затем вы окажетесь на перепутье, поскольку при данном повороте событий существуют два пути развития, отличающиеся выбором героев.

1. Наймите в алтаре рыцаря смерти, обучите его заклинанию Лик смерти и отправляйтесь на помощь к напарнику, которая будет заключаться в излечении его повелителя ужаса.

2. Закажите в таверне нейтрального героя (это сэкономит вам некоторое количество времени). Им может оказаться королева змей, повелитель зверей или разрушитель (Pit lord) — его заклинание Ледяной крик (Howl of terror) окажет вам неоценимую услугу.

В любом случае, как только вы обзаведетесь каким-нибудь героем, отправляйтесь во всем поддерживать своего союзника.

ВТОРОЙ ИГРОК

Распределение его рабочих будет несколько отличаться от стандартного, но это только добавит в рутинное дело немного разнообразия. Два прислужника дружно отправляются на сбор золота, а вурдалак — на добычу дерева. Затем поручите некрополю изготовить еще двух рабочих, а третьим в это время постройте невообразимое количество зданий: три склепа, два зиккурата и алтарь тьмы — к счастью, благодаря мощной финансовой помощи напарника, вы не испытываете недостатка в ресурсах. Полностью завершившего строительную практику рабочего отправьте отдохнуть в золотую шахту. Во всех склепах разверните массовое безостановочное производство вурдалаков. Пополните список ваших строений древним захоронением и наймите в алтаре повелителя ужаса. Такой выбор объясняется тем, что именно этот герой дает вашим вурдалакам способность высасывать жизни при атаке, и на втором уровне может усыпить вражеского героя. Данное качество приобретает огромное значение, поскольку при проведении быстрой атаки повелителю придется противостоять двум вражеским героям, а такое испытание не каждый способен вынести.

Имея мощное войско, состоящее из повелителя ужаса и бесчисленного количества вурдалаков, вы должны провести быструю атаку неприятелей, которые от такой армии придут в шок. Не стоит впадать в панику от того, что первая атака же не принесет вам победы в партии. Основная задача этого наступления — разрушить как можно больше вражеских зданий. В зависимости от того, с какими противниками вы сражаетесь, первоочередными целями станут: строящиеся здания, герои, оплетенный рудник, проклятый рудник или главное здание. По поводу тактики ведения боя могу сказать только одно: окружайте неприятельских героев, убивайте их или заставляйте телепортироваться, лечите своих бойцов. Успехов в командном бою!



ИГРАЕМ

В этой рубрике вашему вниманию предлагаются стандартные коды, которые были изначально встроены в игру разработчиками. Обычно коды набирают либо в консоли, вызываемой специальной клавишей, либо прямо в процессе игры. Иногда коды могут не работать. Причина подобного безобразия — различие версий игры.

BRICKS OF EGYPT

Вводите во время игры:

BATMAN — получить много летучих мышей;
LAZY — пропустить уровень;
POISON — смерть;
PIXPAX — разблокировать все уровни;
RESET — восстановить уровень.

CABELA'S BIG GAME
HUNTER ADVENTURES 2005

Во время игры вызовите консоль (клавиша [~]) и вводите:

bgh_unlockLevels — открыть все уровни;
bgh_needMoney # — получить # денег;
bgh_animal freeze=1 — заморозить животных;
bgh_animal freeze=0 — разморозить животных;
ai_drawmap=1 — показать положение животных;
ai_drawmap=0 — скрыть положение животных.

CALL OF DUTY: UNITED OFFENSIVE

Запустите игру с параметром **+set thereisacow 1337 +set developer 1 +set sv_cheats 1 +set monkeytoy 0**. Во время игры в консоль (клавиша [~]) вводите, соблюдая регистр символов:

god — режим бога;
noclip — проход сквозь стены;
give all — дать все;
give ammo — все оружие;
notarget — враги тебя не замечают.

HUNTING UNLIMITED III

Отредактируйте файл **config.cfg** в установочной директории с игрой, изменив строку:

uset g_console "0"

на:

uset g_console "1"

После этого в меню охоты вызовите консоль (клавиша [~]) и вводите:

gimme_tierz — открыть все уровни;
g_sun — изменить цвет солнца;
g_set_fov # — выставить поле обзора (в градусах);
g_set_time ### — выставить время.

KOHAN II: KINGS OF WAR

Во время игры вызовите консоль (клавиша [Enter]) и вводите:

victoryismine — выиграть миссию;
wasted — проиграть миссию;
gimme — 100 золота.

MEDAL OF HONOR: PACIFIC ASSAULT

Для ввода кодов необходимо активировать консоль. Для этого добавьте в свойствах ярлыка в разделе "Объект" строку запуска параметр **+set ui_console 1**. Затем во время игры вызовите консоль (клавиша [~]) и вводите:

spawn weapons/JPN_44.hag — пулемет;
spawn weapons/landmine_allied.hag — Landmine;
spawn weapons/US45.hag — US 45;



spawn weapons/JPN_Model96LMG.hag — 96 LMG;

spawn weapons/type100_smg.hag — SMG;
spawn weapons/US_Colt45.hag — Colt .45;
spawn items/binoculars.hag — бинокль.

MEDIEVAL CONQUEST

Для активации cheat-режима введите во время игры введите **iamacheater**, после чего вам станут доступны следующие комбинации:

[Shift]+[Ctrl]+[N] — получить отряды;
[Shift]+[Ctrl]+[M] — получить монстров;
[Shift]+[Ctrl]+[+] — увеличить яркость;
[Shift]+[Ctrl]+[-] — уменьшить яркость;
[Ctrl]+[V] — запустить последний уровень;
[Shift]+[Ctrl]+[W] — пропуск уровня;
[Ctrl]+[Alt] — пропуск уровня.

OPERATION TIGER HUNT

Во время игры нажмите следующую комбинацию клавиш:

[Shift]+[Z] — пропустить уровень;
[Shift]+[Y] — получить неограниченное количество здоровья;
[Shift]+[X] — получить по 99 снарядов всех типов и 5 авиаударов.

PSYCHOTOXIC

Во время игры вызовите консоль (клавиша [~]) и вводите, соблюдая регистр символов:

lua levelend() — пропустить уровень;
lua allammo() — все боеприпасы;
lua medave() — добавить оружие;
lua medoof() — добавить оружие;
lua god() — режим бога;
lua ungod() — отключить режим бога;
lua PlayerInvisible() — невидимость;
lua PlayerVisible() — отключить невидимость;

lua speed(#) — изменить скорость на #;
lua PTFly(On/Off) — режим полета (вкл./выкл.);

lua PTLowGoreVersion() — мало крови;
lua ResetWeaponSlots() — опустошить места для оружия.

ВЫЗЫВАЕМОЕ ОРУЖИЕ

lua summon(PickupKnife) **lua summon(PickupColt)**
lua summon(PickupSocom)
lua summon(PickupMac10)
lua summon(PickupPumpGun)
lua summon(PickupM16)
lua summon(PickupSniper)
lua summon(PickupGatlingGun)
lua summon(PickupFlamer)
lua summon(PickupJackhammer)
lua summon(PickupUdderGun)
lua summon(PickupA_Gun)
lua summon(PickupIonRifle)
lua summon(PickupPitBull)
lua summon(PickupSpectreEyes)

RAPALA PRO FISHING

Во время игры вызовите консоль (клавиша [~]) и вводите:

UnlockAllItems — открыть все предметы;
UnlockAllTours — открыть все места.

SHELLSHOCK: NAM '67

Вводите коды в главном меню игры:

NOESCAPE — режим бога;
KENSENTME — открыть миссии;
NOREALGUNS — неограниченные боеприпасы;
FREEDELIVERY — добавить оружие;
INAPURPLEHAZE — кислота.

SPELLFORCE: THE ORDER OF DAWN

Во время игры вызовите консоль (клавиша [Ctrl]+[+] для версии 1.02 или [+] для версии 1.0) и вводите:

Application:SetGodMode (1) — неуязвимость;

Application:SetNoManaUsage (1) — бесконечная мана;

Application:FastHeroCast (1) Create — быстрые герои;

Application:SetBuildingFastBuildMode (1) — быстрая постройка;

Application:SetFigureTechTreeMode (1) — все отряды;

Application:GiveMeGoods (99999) — все материалы;

Application:SetBuildingTechTreeMode (1) — все строения;

Atmosphere:TimeLock (1) — остановить время;

Atmosphere:SetHour (#) — установить время (# = 0..24);

Atmosphere:SetAngle (#) — установить цикл Солнца (1..177 — день; 178..351 — ночь);

DebugInfo:LoadConfig (#) — загрузить конфигурацию номер #;

DebugInfo:SaveConfig (#) — сохранить конфигурацию номер #;

GameView:Mode_ShowDebugOn () — включить отладчик;

GameView:Mode_ShowDebugOff () — выключить отладчик;

Render:Textures (1) — без текстур;

Render:EnableFog (2) — включить туман без моделей.

Разумеется, если в скобках заменить ноль на единицу, то действие данного cheat-кода будет отключено.

S.W.I.N.E. (C.B.I.H.)

Во время игры нажмите:

[Shift]+[F1] — изменить масштаб изображения;

[Shift]+[F2] — туман войны;

[Shift]+[F3] — режим бога;

[Shift]+[F4] — выиграть миссию;

[Shift]+[F5] — быстрое сохранение;

[Shift]+[F6] — тени.

THE POLITICAL MACHINE

Во время игры на карте кампании нажмите следующие сочетания клавиш:

[Ctrl]+[M] — получить пять миллионов зеленых;

[Ctrl]+[R] — сплотить штаты.

THE SIMS II

Во время игры вызовите консоль (клавиша [Ctrl]+[Shift]+[+]) и вводите, соблюдая регистр символов:

Kaching — 1000 денег;
slowMotion # — скорость игры на # = 0..8;
aging -on — возраст;
aging -off — выключить возраст;
moveObjects on — перемещение объектов;
moveObjects off — выключить перемещение объектов;

autoPatch -on — автообновление;
autoPatch -off — выключить автообновление;

expand — расширенная консоль;
help — показать список кодов;
exit — выход.

Для ввода дополнительных кодов наберите в консоли **boolProp enablePostProcessing true**, после чего вам станут доступны следующие команды:

Motherlode — 50000 денег;

deleteAllCharacters — удалить всех "символов".

КОПАЕМСЯ В ФАЙЛАХ

В этом разделе вам придется вручную порыться в некоторых файлах, изменяя те или иные данные об игре. Рекомендую всегда перед применением приведенных ниже методов взлома на всякий нехороший случай делать резервное копирование того файла, который будет изменен. И, напоследок, запомните прописную истину: никогда не изменяйте что-либо в файлах, если игра запущена!

DOOM III

Чтобы сделать сложность Nightmare доступной без прохождения игры, вам нужно будет отредактировать файл **DoomConfig.cfg**, расположенный в папке с игрой по адресу **/Data/BASE**. Убедитесь, что вы сохранили копию файла перед тем, как сделаете все изменения. Откройте файл с помощью любого текстового редактора и найдите строку **g_nightmare**. Если вы еще не прошли игру, то значение этой строки будет **0**. Измените ноль на **1**, сохраните файл, и уровень сложности nightmare станет доступен.

THE POLITICAL MACHINE

Чтобы изменить начальную статистику после создания кандидата — зайдите в папку **DATA** в каталоге с игрой, там будет создан файл с его именем. В этом файле вы сможете изменить все параметры кандидата. Если же вы хотите отредактировать уже созданного кандидата, то откройте файл **corecandidates.candidate** в папке **DATA**.

SOLDIERS: HEROES OF WORLD WAR II (В ТЫЛУ ВРАГА)

Отыщите в установочной директории с игрой файл **mission.mi** и отредактируйте в любом текстовом редакторе. При этом не забудьте, что файл этот должен быть в каталоге, соответствующем введенному вами имени игрока и кампании, которую вы проходите.

Чтобы увеличить жизнь, просто-напросто найдите параметр **HEALTH** и увеличьте его, а чтобы уменьшить жизнь противника, измените приведенный параметр у **PLAYER 2**.

Кроме того, можно изменить или добавить снаряжение. Для этого ищите по именам ваших бойцов. Ваш рюкзак — **extender inventory**. Для того, чтобы добавить предмет — добавьте строку с правильным названием этого предмета. Его можно попробовать найти в рюкзаках врагов в том же файле или же простым перебором.

ИЩЕМ СЮРПРИЗЫ

В каждом разработчике живет потребность как-нибудь себя выразить. Один фотографировал бабуш-

ки разместит в секретной комнате, другой запихнет в игру свой детсадовский тетрис. Психологический аспект сего аномального явления оставим на совести докторов, а сами тем временем начнем обзор подобных сюрпризов, прозванных в народе "пасхальными яйцами".

CATWOMAN

Не нажимая на паузу, оставьте ваш компьютер в бездействии. Женщина-кошка начнет танцевать.

DOOM III



Когда вы прибываете на Марс вместе с советником Сванном и его телохранителем, вас направят к сержанту Келли. По дороге к своему начальнику не пропустите кухню слева от туалета. На столе вы найдете PDA, а вот слева — там находится игровой автомат с до боли знакомой игрой, которая теперь стала называться "Super Turbo Turkey Puncher". Кстати, если вы наберете в этой игре 25000 очков, то вам откроется еще один сюрприз — вы получите специальный e-mail с поздравлениями и благодарностями вашим родителям.

Откройте установочную директорию игры и зайдите в папку **base**. Здесь найдите файл, названный **Pak003.pk4**, и переименуйте его в **Pak003.zip**. Теперь откройте файл (для этого у вас должны быть установлена программа, читающая zip-файлы) и зайдите в директорию **sounds**. Затем откройте папку **misc** — здесь увидите 6 файлов. Три из них названы **shot_nosound_1.ogg**, **1shot_nosound_2.ogg** и **1shot_nosound_3.ogg**. Запустите их, чтобы услышать неприличные звуки — для этого у вас должна быть программа, проигрывающая ogg-файлы.

Если же вы поищите другие файлы в этом pk4-файле, то найдете некоторые звуки, которые при проигрывании в обратном направлении превратятся в звуковые сообщения. Одно из них — это файл **radio_chatter3.ogg**.

Если вы увеличите скорость проигрывания некоторых файлов названных **Meow 01-08.ogg** в папке **sound/xian/_kenneth/cats**, то вы услышите мяуканье котят.

В игре можно встретить журнал с Охотником из "Quake III" на обложке и персонажем из первого "Doom".

На заключительном уровне (Excavation Site) после спуска на элеваторе вниз придерживаетесь левой стены. Вы должны дойти до тупика со свечами, которые освещают кирпич с логотипом компании id Software. Нажмите по кирпичу — стена слева от вас откроется. Идите внутрь комнаты, где вы найдете PDA id Software.

GHOST RECON

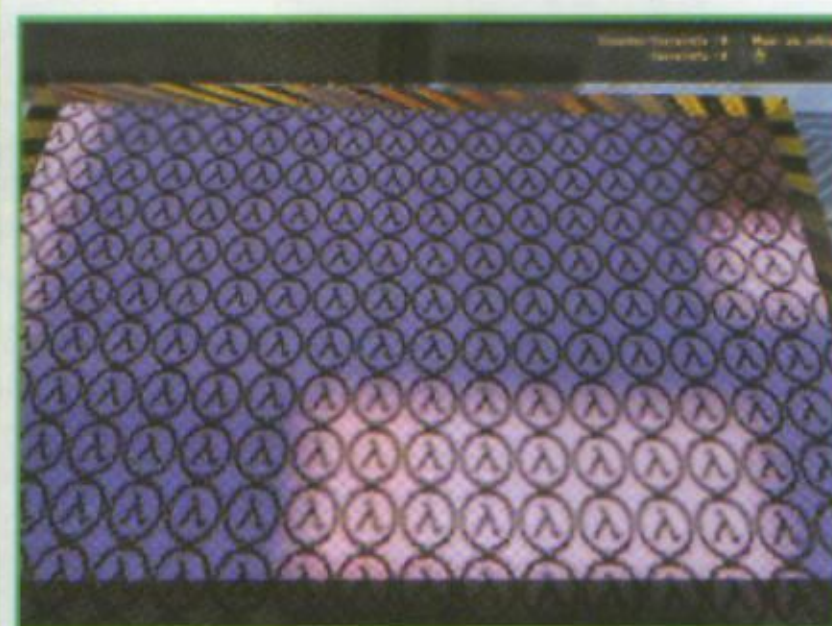
В 15 миссии от Красной площади идите к руинам, где вы спасали военнопленных. Оттуда двигайтесь к входу в галерею магазинов, но не входите внутрь — слева от входа вы увидите странную фотографию одного из программистов игры.

HALF-LIFE: COUNTER-STRIKE

В одном из прошлых номеров мы рассказали

про некоторые пасхальные яйца в "Counter-Strike", доступные непосредственно из игры. Теперь пришел черед сюрпризов разработчиков, которые доступны только в режиме наблюдателей (spectators). Но про все пасхалки сразу мы рассказывать не станем — слишком уж стандартен подход разработчиков карт к созданию "стен почета". Поэтому сейчас вы узнаете (а на картинках и увидите) самые, по нашему мнению, интересные пасхальные яйца в "Counter-Strike". Ничего сногшибательного, но зато не так, как у всех.

AS_OILRIG



На обширной базе террористов легко заметить вышку — самое высокое строение на карте. Если полететь на самый ее верх и взглянуть на крышу, то перед вами в движении предстанут размноженные эмблемы "Half-Life".

DE_TORN



Чтобы увидеть секретную комнату с планом de_torn, летите в режиме наблюдателя от базы террористов за дверь, огороженной решеткой.

CS_ESTATE

Летите в комнату с бильярдом, расположенную в подвале дома. За стеной напротив лестницы увидите весьма оригинальную подпись создателя карты. Тут не только его благодарности и фирменный логотип, но и фото!

INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS

В гостинице в Монте-Карло, когда София разговаривает с Троттиером (или когда его нет в номере), откройте ящик и возьмите фонарик. Затем откройте ящик на стене и выключите свет. Теперь, прежде чем брать и использовать покрывало с кровати, используйте фонарь — Индиана изобразит несколько забавных фигурок тенью на стене. При этом обратите внимание на последнюю фигуру — это кролик. Причем не какой-нибудь, а Макс собственной персоной из игры "Sam and Max Hit the Road". При этом Инди скажет фразу: "Ner-Ab-Sal". Читаем наоборот, получаем Las Baren — имя человека, озвучившего того самого Макса.

RIVEN: THE SEQUEL TO MYST

В начале игры пройдите к правому краю и посмотрите вниз на пляж. Увеличьте яркость на мониторе и в верхнем левом углу вы сможете увидеть лица двух младенцев.

STARCRAFT: BROOD WAR

Введите пять раз в процессе загрузки игры **xmu66p** — в результате увидите ядерный взрыв.

STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

Чтобы получить три секретных планеты, впе-

дите во время игры **revealmap**. Только вот попасть на эти планеты не представляется возможным.

WARCRAFT III: REIGN OF CHAOS

Если вы хотите увидеть секретную концовку игры, вам следует пройти всю игру на сложности Hard. Чтобы быстро сделать это, установите уровень сложности Hard и загрузите последнюю миссию кампании ночных эльфов. Конечно, для этого у вас должен быть доступ ко всем главам. Во время игры нажмите **[Enter]** и введите код **allyourbasearebelongtous** — в результате вы выиграете миссию, а с ней пройдете всю игру на самой высокой сложности.

ZOO TYCOON

Многие игроки на форумах игры сообщали про баг — время от времени курсор мышки начинал мерцать. На самом же деле — это одно из тех пасхальных яиц разработчиков, без которого жизнь была бы интереснее. Данный easter egg вызывается нажатием клавиш **[Ctrl]+[C]**. Чтобы отключить мигание курсора, нажмите то же сочетание клавиш.

ДЕЛИМСЯ СОВЕТАМИ

Разработчики, создавая те или иные возможности в своих творениях, нередко забывают о том, что игроки всегда ухитряются использовать данные им в руки настройки в своих целях. И не помеха для них толстые патчи — все равно останется какая-нибудь лазейка, способная упростить жизнь игрока не хуже **cheat**-кода. В данной рубрике мы попытались собрать подобные советы.

CIVILIZATION III: CONQUEST



В игре можно буквально за пару секунд победить, набрав при этом аж 48000 очков! Чтобы повернуть это хитроумное действие, создайте сценарий (используйте программу CivEdit, находящуюся в корневом каталоге с игрой), карта которого должна содержать в себе только горы. Как известно, города не могут быть основаны на клетке с горами, из-за чего AI распускает своих поселенцев, что равносильно гибели цивилизации. Таким образом, после начала игры на сценарии вам осталось только пропустить ход и пощелкать окошки с информацией об исчезновении цивилизаций.

FREELANCER

В миссии, где необходимо уничтожить груз, поступите следующим образом. В самый ответственный момент вместо того, чтобы угробить груз, попробуйте притянуть его к себе в трюм. В это время откройте трюм — заметите, что у вас появились разные вещи!

Эту операцию можно проводить сколько угодно раз, пока не надоест. Как надоест — летите в соседнюю систему (желательно на какую-нибудь верфь) и продавайте накопленный легким трудом груз. Таким образом можно заработать около

1000000, при этом в самом начале игры!

NEVERWINTER NIGHTS

В игре есть возможность быстро прокачать начальные уровни. Для этого нужно сходить в зоопарк (Черное озеро). Там поговорите с друидом в центре, возьмите у него задание, вещи, и вперед — уничтожать врагов природы. Когда главная часть дела сделана, не отпирая клетки, болтайте с животными и говорите, чтобы они шли к дереву-телепорту. За такой разговор будете получать по 19 очков опыта. А болтать с животными можно сколько угодно! Кстати, не забудьте перед этим использовать свиток телепортации через растение на дерево в саду.

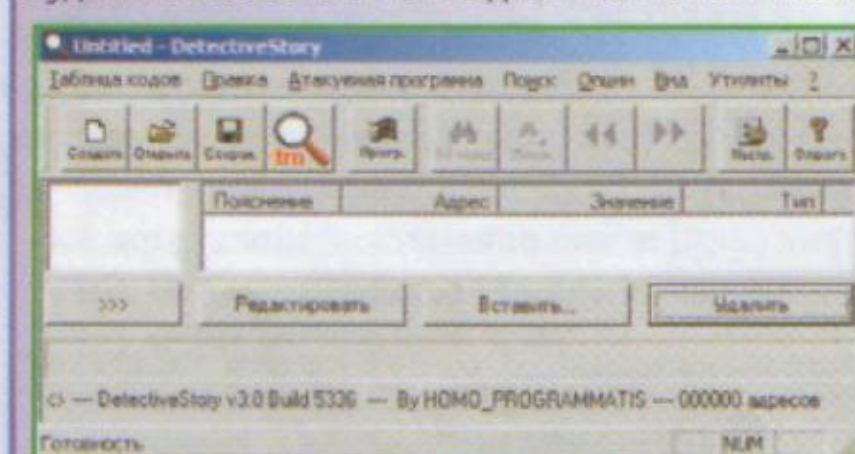
SIMCITY

Итак, введите **supercity** — наилучшие условия для постройки города. Чтобы получить 10000 долларов, нажмите **[Shift]**. Если вы используете этот код 8 раз, далее он будет вызывать землетрясения. Чтобы избежать этого, поставьте игру на паузу, наберите код 8 раз (добавятся \$80000), сохраните и перезапустите игру. Далее можно повторить эту нехитрую процедуру еще раз.

ОБМАНЫВАЕМ ИГРУ

Сейчас мы по голову окунемся в старинную компьютерную забаву под названием «обмани игру». Заключается сие милое действие примерно в следующем. Игра хранит каждый клочок информации по определенному адресу памяти. В это время хитрые игроки отыскивают среди кучи адресов нужный им и заменяют хранимое по найденному адресу значение на то, что им взбретет в голову. Вот так жестоко можно обманывать несчастные компьютерные игры. А вы не знали? Тогда мы идем к вам...

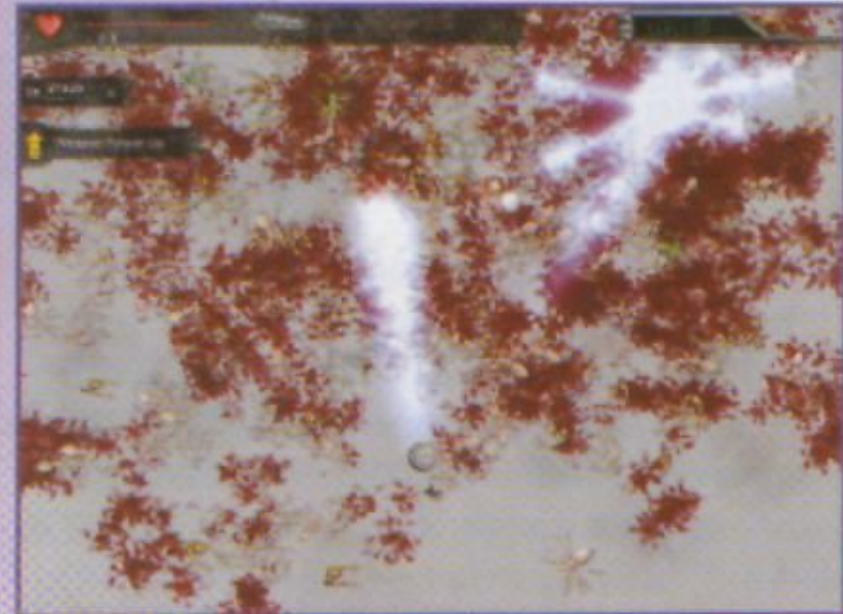
Сейчас мы рассмотрим очередную программу-взломщик — Detective Story. Закачать ее бесплатно можно с «родного» сайта <http://detectivestory.da.ru>. Там же можно найти и файл помощи. Программа обладает незаурядными возможностями, способными конкурировать с Magic Trainer Creator (MTC) и Art Money. Из множества привлекательных возможностей Detective Story следует отметить: набор различных поисков, создание трейнера, просмотр памяти, пауза игры (где это не предусмотрено). В Detective Story встроена (по мнению разработчика, это единственная в своем роде) функция сохранения и загрузки памяти исследуемой программы, что позволит отрываться от работы на любое время. Кроме того, программа постоянно обновляется, причем происходит это так часто, что иной раз доходит до смешного — новые изменения появляются с промежутком в 14 минут (например, версия 4900 (21 ноября 2003 г. 00:29) и 4896 (21 ноября 2003 г. 00:15)). Мы же будем пользоваться последней на момент написания статьи версией — v3.0 Build 5336.



Прежде всего, следует предупредить, что программа, предназначена только для того, чтобы облегчить сложные игры — проще говоря, получить бессмертие, деньги, патроны и что угодно еще. Взлом других программ (предостережение автора Detective Story) считается незаконным.

Есть очень простая и понятная даже для неумелого пользователя возможность выставить русский, украинский (а также русский и украинский «неформальный») и английский языки.

1. На этот раз попробуем получить бессмер-

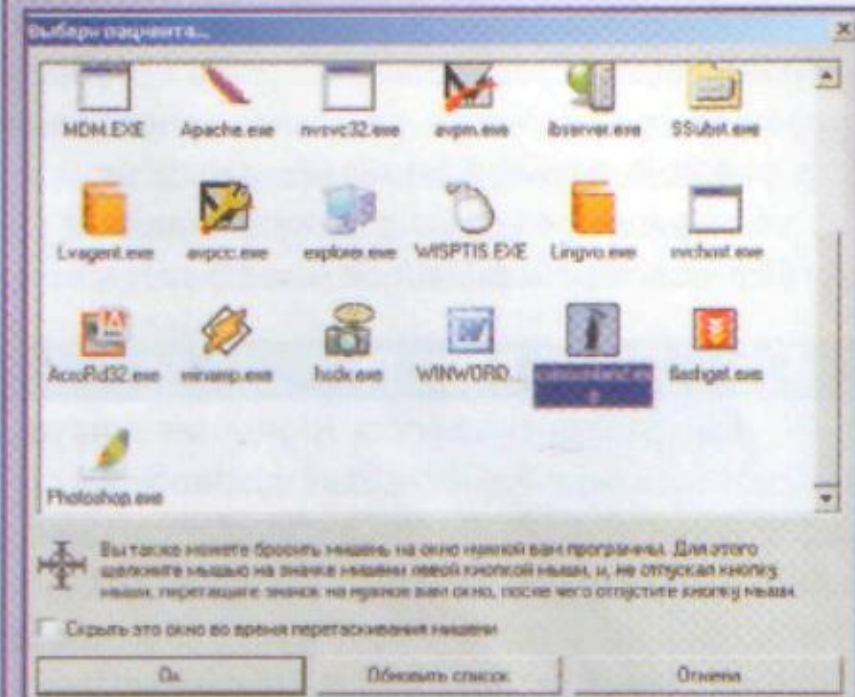


тие в игре «Crimsonland».

Запускаем игру, сворачиваем ее.

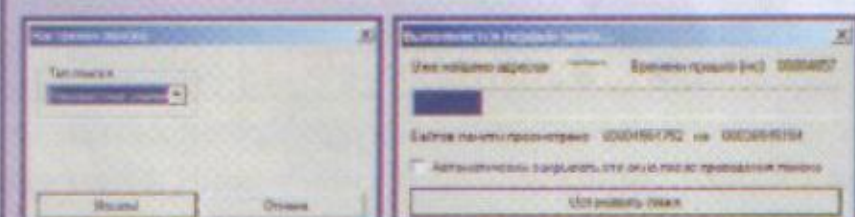
2. Запускаем Detective Story и жмем кнопку **Проц.** на панели инструментов — выбор процесса (со значком Windows и надписью **Проц.**).

3. Появится окно, в котором можно выбрать



процесс.

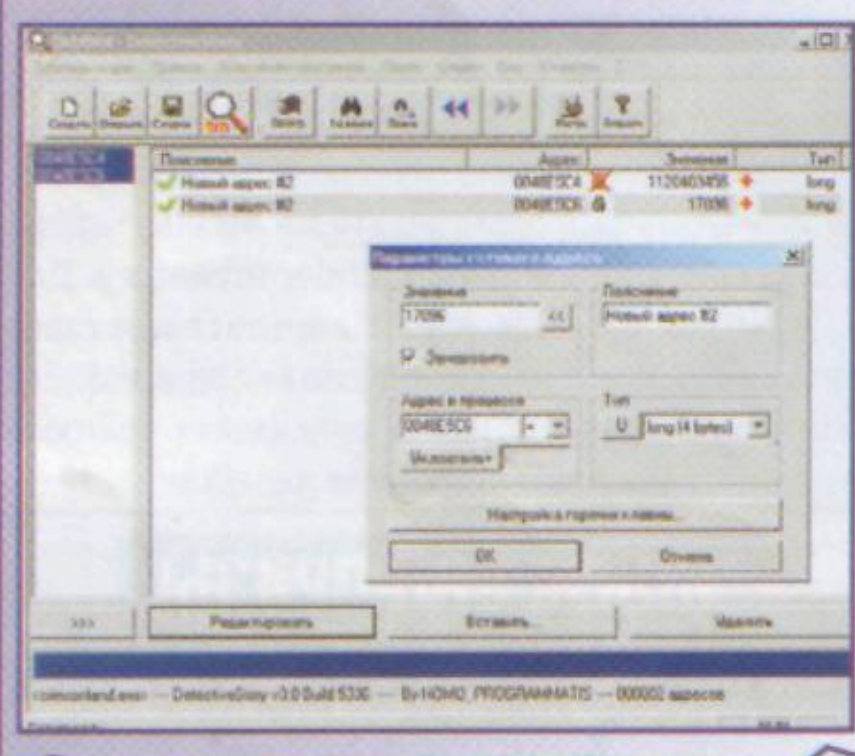
4. Жмем **[Ок]**. Теперь щелкаем по кнопке первого поиска. В диалоговом окне в графе тип поиска, выбираем **Неизвестное значение**. Давим



[Ок] и ждем, пока программа просканирует игру.

5. Переходим в игру и изменяем процент жизни (например, уменьшаем — поддаемся злобным монстрам). Переключаемся в Detective Story. Теперь следует уточнить процесс поиска — кнопка с надписью **Поиск**. Выбираем тип поиска и значения и жмем **[Искать!]**.

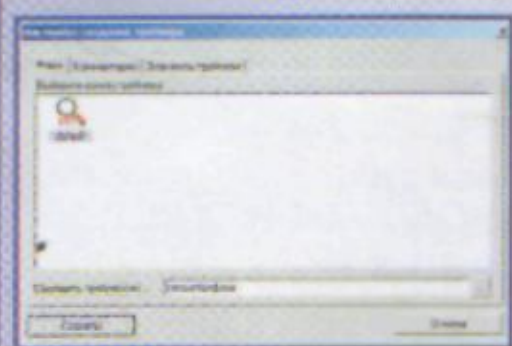
6. Прodelываем пункт 5, сколько понадобится. Останется 2-3 значения, которые с помощью кнопки **[>>>]** нужно перенести в редактор адресов. Двойной щелчок на адресе: появится окно, в котором можно выбрать новое значение, запи-





санное в адрес (жизнь), или заморозить его (скорость обновления заморозки выставляется в меню [Опции] > [Опции...] > [Частота заморозки]).

7. Чтобы создать трейнер, нажмите на кнопке



со значком увеличительного стекла. Практически все поля здесь будут заполнены, необходимо лишь в поле "Сохранить трейнер как..." вписать его название.

НАСТРАИВАЕМ ИГРЫ

Наверное, в каждой игре есть такие настройки, которые вряд ли доступны через всякие меню или иным стандартным способом. Но, благо, настройки эти никто не отменял, просто по какой-то неизвестной причине их не документировали и оставили. Вот и приходится искать обходные пути. О таких настройках и пойдет речь в нашей новой рубрике.

CIVILIZATION III

Игра, в общем, не особо требовательная, но на компьютерах со старыми мониторами не идет. Если ваш монитор не может поддерживать расширение 800 на 600, то попробуйте внести коррективы в файл **Civilization3.ini**. Открыв его текстовым редактором, добавьте строки **KeepRes=1** и **Refresh=60**. В результате игра должна запуститься в том же расширении, что и на вашем мониторе.

Если у вас установлен add-on "Play the World", то коррективы необходимо вносить в файл **ptw.ini**, а в случае с "Conquest" — в **conquest.ini**.

HALF-LIFE: COUNTER-STRIKE

"Counter-Strike" принадлежит к тому числу игр, которые можно установить простым копированием одного у соседа по сети. Однако у многих затем возникает проблема — как создать ярлык, который будет запускать сразу же желанный контртеррористический мод. Чтобы сделать это, создайте ярлык к "Half-Life" и в свойствах пути добавьте строку **-game cstrike -console**. И, несмотря на то, что иконка ярлика будет от "родного" "Half-Life", запускаться будет "Counter-Strike".

Если же вы создаете ярлык к "Condition Zero", то вместо **cstrike** нужно написать **czero**. А вот **-console** писать уже не обязательно — в игре и так будет возможность воспользоваться консолью. Кстати, существует множество других параметров запуска игры. Вот их перечень:

- dev — режим разработчика;
- heapsize # — количество оперативной памяти, выделяемое для игры;
- nointro — отключает заставки, появляющиеся при запуске
- noip — отключить использование TCP/IP;
- noipx — отключить использование IPX;
- numericping — наряду с зелеными кружками в списках серверов скорость игры будет отображаться в числовом виде;
- toconsole — вместо меню будет появляться консоль, что значительно ускорит загрузку на слабых машинах;
- full — игра будет запущена в полноэкранном режиме;
- win — игра будет запущена в оконном режиме.
- startwindowed — игра будет запущена в оконном режиме;
- soft — включает стандартный видеорежим;
- d3d — включает аппаратную поддержку Direct3D;
- gl — включает аппаратную поддержку OpenGL.

FAR CRY

Чтобы добавить цвет к вашему имени, перед текстом самого nick'a добавьте:

- \$0 — черный;
- \$1 — белый;
- \$2 — синий;
- \$3 — зеленый;
- \$4 — красный.

HARRY POTTER AND THE CHAMBER OF SECRETS

Если вам надоело смотреть на логотипы EA и WB, зайдите в установочную директорию игры и найдите файл **game.ini**. Теперь замените строки:

```
[FrontEnd]
EASplashWaitTime=3
WBSplashWaitTime=3
LaunchCode=0
на
[FrontEnd]
EASplashWaitTime=0
WBSplashWaitTime=0
LaunchCode=0
```

SPELLFORCE: THE ORDER OF DAWN

Оказывается, в игре можно запустить режим отладки. Для этого нужно во время игры нажать **[Ctrl] + [D]**. Затем, удерживая **[Ctrl]**, нажимайте **[W]**, **[E]**, **[R]**, или **[S]**, чтобы изменять различные отладочные функции.

WOLFENSTEIN: ENEMY TERRITORY

Если вам надоело лазить по меню голосовых сообщений игры, то самое время начать прописывать клавиши для вызова часто используемых вами возгласов. Итак, откройте файл конфигурации (это файл с расширением **cfg**) из директории с игрой по адресу **etmain/profiles/** с именем вашего profile. Здесь найдите конфигурацию раскладки клавиатуры, которая прописывается командой **bind**, и добавьте в конфигурацию необходимые строки. Формат записи следующий: **bind [Клавиша] "vsay [Фраза]"**. Например, если я хочу, чтобы при нажатии на клавишу **[F1]** произносилась фраза "Hi", я внесу в файл конфигурации следующую строку: **bind F1 "vsay Hi"**. Вот перечень фраз:

GoodGame & Hi & Cheer & Bye & Thanks & GreatShot & Oops & FireInTheHole & HoldYourFire & TakingFire & AllClear & DynamitePlanted & DisarmDynamite & DynamiteDefused & EnemyWeak & Incoming & DefendObjective & ClearPath & PathCleared & LetsGo & Medic & NeedAmmo & NeedEngineer & OnDefense & OnOffense & NeedBackup & FollowMe & WhereTo & CoverMe & Move & Sorry & Welcome & Affirmative & Negative & IamEngineer & IamMedic & IamLieutenant & IamSoldier.

Если же фразу должна услышать только своя команда, то вместо **vsay** нужно писать **vsay_team**.

ЧИТАТЕЛИ ПИШУТ

Ура, товарищи! Наконец один из вас откликнулся на мою просьбу поделиться с мировой общественностью своими советами и открытиями в области игрового взлома. Благодарим Александра Лякина (aka Smoke Jaguar) за присланный не на тот почтовый ящик материал и Татьяну Оболенскую за пересылку этого письма на "нужный" адрес.

ОПЕРАЦИЯ SILENT STORM: ЧАСОВЫЕ

Для любителей поэксплуатировать баги игры: & иногда происходит клонирование предметов при их подъеме с земли в режиме паузы; & также главный герой может стать неуязвимым при (или после) случайной стычки с "панцеркляйнами" в Египте.

Для экспериментаторов будут полезны неко-

торые консольные команды, которые почему-то не были упомянуты в разделе "Коды":

& Вызов функций через консоль:

Для этого необходимо в начале файла **s3input.cfg**, который расположен в директории **cfg**, привязать команду **obj_under_cur** к какой-либо клавише. Я сделал проще и заменил строку **//bind savemenu 'F6'** на **bind obj_under_cur 'F6'**. Теперь при нажатии на **[F6]** идентификатор объекта, на который указывает мышь, помещается в переменную **ouc**. После чего эту переменную можно использовать при вызове методов "управления". Сами функции:

@UnitSetSkillMaxValue(ouc, ST_SNIPE, 70) — установить навык снайперской стрельбы для юнита в **ouc** в 70.

Полный список того, что можно менять данным методом:

- ST_MELEE** — рукопашный бой;
- ST_SHOOTING** — стрельба;
- ST_THROWING** — броски;
- ST_BURST** — стрельба очередью;
- ST_SNIPE** — снайперская стрельба;
- ST_STEALTH** — скрытность;
- ST_SPOT** — наблюдательность;
- ST_MEDICINE** — медицина;
- ST_ENGINEERING** — инженерия;
- ST_VP** — количество VP;
- ST_AP** — количество AP;
- ST_IC** — уклонение;
- ST_INTERRUPT** — перехват;
- ST_STR** — сила;
- ST_DEX** — ловкость;
- ST_INT** — интеллект;
- ST_LEVEL** — уровень.

@UnitSetXPLevel(ouc, 4) — установить уровень отряда, предварительно помещенного в переменную **ouc** в 4. В отличие от **UnitSetSkillMaxValue(ouc, ST_LEVEL, 4)**, данный вызов приведет к увеличению значений атрибутов и навыков, т.е. эмулируется выдача отряду большого количества опыта;

@UnitTakePerk(ouc, 8) — выдает войску указанный перк. Идентификаторы перков меняются от 4 до 94. Конкретно для данного случая — 8 (повышенное уклонение при снижении VP);

@UnitRegenerateVP(ouc, 1000) — вылечить 1000 VP у отряда в **ouc**.

@UnitRemove(ouc) — удалить отряд в **ouc** с карты.

На клавиши в игре можно привязать следующие команды:

cheat_teleport — перебрасывает выбранного бойца в место, на которое указывает курсор мыши.

click_of_death — уничтожает объект, на который указывает курсор мыши.

explosion — производит взрыв по месту, на который указывает курсор мыши.

switch_timeofday — меняет время суток на противоположное.

Чтобы разрешить включение консоли, необходимо добавить в конец файла **s3autoexec.cfg** строку **wirbelwind**. Вызов консоли привязан к клавише **[~]**.

Если вам известно какое-нибудь пасхальное яйцо из популярной игры, то не держите это знание в себе. Напишите небольшое руководство к действию, сделайте **screenshot**, демонстрирующий сам секрет, заархивируйте все это добро и шлите нам по адресу **Ice_scream@igromania.ru**. Если ваш материал нам понравится, то мы обязательно его опубликуем и, конечно же, увековечим ваше имя на страницах журнала.

ЛКИ



ЛУЧШЕЕ ОБОРУДОВАНИЕ

ИВАН НЕЧЕСОВ



Компьютер для Doom III

Со времени представления первой части дума прошло уже больше 11 лет. Тогда, в далеком 1993 году, id Software совершила революцию в мире компьютерных игр. "Doom" задал новый стандарт, на который равнялись буквально все студии при создании трехмерных "бродилок", а гиганты, которым хватило денег на лицензию, использовали новый движок для своих игр. Небывалая графика и увлекательнейший геймплей поставили "Doom" в ряды "великих". Уже через год увидела свет вторая часть легендарного боевика. "Doom 2" мало чем отличался от предшественника. Игроки, по сути, получили полюбившуюся первую часть, только с другим сюжетом и новыми уровнями. Для полного счастья только это и было нужно. Но время идет, все меняется, и то, что когда-то вызывало искреннее изумление и восторг, сегодня уже не прельщает молодых.

Четыре года назад представите-

ли id Software впервые сообщили о намерениях студии выпустить "Doom III". Уже летом 2002 года на прилавках появилась альфа-версия игры. Тогда пользователям предоставили три уровня и ролик, построенный на новом графическом движке. Год спустя, в рамках выставки QuakeCon 2003, широкой общественности представили многопользовательский вариант "Doom III". Официальный анонс полной версии откладывался не раз, но 3 августа этого года долгожданная игра, объявленная культовой еще до появления на прилавках, все же поступила в продажу. Боевик, несмотря на цифру три в своем названии, продолжением второй части не стал. Это — переосмысленный и переработанный первый "Doom". Разработчики будто забыли о существовании предыдущих частей — игра пережила второе рождение.

Общественность впервые за довольно долгое время получила совершенно новый игровой движок **Джона Кармака** (John Carmack), который призван открыть широчайшие перспективы в развитии компьютерной графики. Правда, невооруженным глазом видно, что в третьем "Doom" реализован не весь потенциал движка: в игре не встретишь больших открытых пространств, а поголовье монстров, по сравнению с первой и второй частями, разработчики сократили до едва приемлемого



Джон Кармак — ведущий программист легендарной id Software.

для "бродилки" уровня. Причина такой "неполноценности" кроется, как не трудно догадаться, в ограниченных возможностях домашних компьютеров рядовых геймеров. Программисты и дизайнеры игры всеми силами пытались "загнать" проект в определенные системные требования — здесь-то и пошли под нож лишние монстры, толпы импов и открытые пространства.

ЗАПРОСЫ НЕВЕЛИКИ...

Минимальные системные требования "Doom III" выглядят вполне приемлемо. Разработчики утверждают, что процессор **Pentium 4** с тактовой частотой **1,5 ГГц** или **Athlon 1500+**, **384 Мбайт** оперативной памяти и восьмикоростной



ATI Radeon 8500

при-вод **CD-ROM** удовлетворяют новейший боевик. Игру вполне устроит графическая карта на основе **NVIDIA GeForce 3/Ti** или **ATI Radeon**

8500 с **64 Мбайт** видеопамати.

Все бы ничего, но вот для нормальной работы игры компанию этим довольно "скромным" железкам должна составлять звуковая карта с полной поддержкой программного интерфейса **DirectX 9.0b**. Проще говоря, придется раскошелиться на последние модели плат от ведущих производителей, регулярно обновляющих драйвера. Карты неизвестного происхождения курят в коридоре. Стоит заметить, что творение id не поддерживает допотопные операционные системы. "Doom III" дружит только с **OS Windows 2000** и **XP**.

Логично предположить, что в жертву скромному железу придется принести основную массу всех прелестей нового движка. Даже при минимальных настройках качества картинка будет прорисовываться со скоростью порядка **15-20 кадров** в секунду, что сведет на нет все удовольствие от игры.

КОМПЬЮТЕР ДЛЯ ГУРМАНА

Основываясь на данных официального тестирования id, мы постараемся подобрать оптимальную систему для игры в "Doom III". Естественно, такой компьютер с лихвой удовлетворит требованиям всех сегодняшних игр. Более того, эта машина позволит "без тормозов" набирать фраги и разрывать в клочья тысячи монстров еще, как минимум, года два. Что нам, собственно, и нужно!

Для того, чтобы в полной мере ощутить силу нового творения Джона Кармака, необходимо с особым вниманием подойти к выбору видеокарты. При этом нужно помнить, что даже с решениями среднего уровня придется позабыть о максимальных настройках качества: карта на основе чипа **GeForceFX 5700 Ultra**, подкрепленная процессором **Pentium 4** с частотой **2,4 ГГц** и **1 Гбайт** оперативной памяти, при средней детализации (разрешение — **1024x768**) обеспечивает всего около **35 кадров** в секунду. Как бы то ни было, от видеокарты в "Doom III" слишком многое зависит, чтобы на ней экономить.

Что ж, на сегодняшний день идеальным компьютером для культового боевика может стать система, за обработку и вывод изображения в которой отвечает видеокарта **BFGTech GeForce 6800 Ultra OS**. Именно эта плата показала самые лучшие результаты при тестировании на "Doom III", оставив позади именитых соперников в лице решений на базе **GeForce 6800GT** и **Radeon X800XT-PE**. Безусловно, покупкой одной видеокарты для отличной работы игры не обойтись. Потому придется подобрать до-

стойный процессор, материнскую плату и память.

Сердцем нашей системы станет решение от **AMD**. Почему? Ответ прост: в играх процессоры этой компании на голову выше конкурентов линейки Pentium 4. Ес-

лично подойдет **Abit KV8 Pro**. Обе системные платы построены на основе чипсета **K8T800Pro** от компании **VIA**. Имеется встроенный сетевой адаптер,



→ BFGTech GeForce 6800 Ultra OC

разъем AGP

8x, а также два

канала Serial ATA с

поддержкой RAID-массивов уровня 0, 1. За вывод звука отвечает шестиканальный аудиокодек **AC'97**.

При выборе оперативной памяти будем ориентироваться, прежде всего, на объем. Естественно, планки в 256 Мбайт для "Doom III" будет мало. Игру удовлетворяют 512 Мбайт, но если учесть, что мы хотим собрать идеальный компьютер, то придется ориентироваться на объем в 1-2 Гбайт. Здесь уже все зависит от количества доступных денежных средств: разница в производительности компьютеров с 1 Гбайт и 2 Гбайт памяти в "Doom III" едва заметна, поэтому приобретение 2 Гбайт оперативки можно считать инвестицией в будущее. Советуем присмотреться к семейству **XMS (eXtreme Memory Speed)** от **Corsair**. Решения этой линейки показывают отличную производительность и снабжаются пожизненной гарантией. Правда, за 1 Гбайт такой памяти придется отдать порядка \$350.

Ну вот, пожалуй, мы выбрали основные составляющие компьютера для "Doom III". Система

Abit AV8/Athlon 64 FX-53 / BFGTech

мных экстремальных условиях (обилие монстров, открытое пространство) скорость вывода изображения не падает ниже отметки в 25 fps. Если процессор заменить на Athlon 64 3000+ и поэкспериментировать с частотами (о чем мы говорили чуть выше), то при высоких настройках качества изображения система без особых усилий обеспечит скорость до 60 кадров в секунду при разрешении 1600x1200 точек.

Как известно, звуковое сопровождение в "Doom III" получилось очень впечатляющим. Поэтому довольно остро стоит проблема выбора звуковой карты. В принципе, наша материнская плата снабжена неплохим аудиокодеком — если

тер. Выбор жестких дисков сегодня довольно широкий, но ошибиться здесь сложно — все основные игроки рынка представляют очень достойные решения. Советуем остановиться на творениях компании **Seagate**, которая совсем недавно увеличила срок гарантийного обслуживания до 5 лет — уж если что-то и сломается, всегда можно будет заменить. Предпочтительный объем — 120-160 Гбайт.

Вот, пожалуй, и все. Осталось уместить комплектующие в корпус с приятным дизайном, выбрать мышь и клавиатуру, а также остановиться на одном из множества доступных сегодня мониторов (ЭЛТ или ЖК — по вкусу). Теперь можно забыть о тормозах... На ближайшую пару лет.



→ Вы действительно хотели разглядеть ВСЕ?

покупка акустической системы за 200-300 долларов не стоит в ряду первоочередных задач, можно обойтись без звуковой карты от известных производителей. В противном случае, запросам рядового геймера удовлетворит решение из серии **Audigy LS** компании **Creative**. Для настоящих ценителей качественного звука

После выхода "Doom III" появилась первая в истории компьютерных игр по-настоящему оправданная необходимость в модернизации компьютеров. Разработчики определили аппаратный минимум для игры на уровне видеокарты с полной поддержкой DirectX 9.0b, что тотчас же отсеяло всех пользователей, обладающих компьютерами среднего и начального уровня. Честно говоря, немного расстраивает тот факт, что с появлением творения id Software, установился новый стандарт — теперь от каждого нового продукта в индустрии игровых развлечений мы будем требовать, как минимум, повторения качества "Doom III".

Это означает, что если в будущем вы захотите поиграть, то модернизация компьютера будет неизбежна. Если же захочется увидеть игру со всеми эффектами, с таким же качеством, как на скриншотах, то оборудование выльется в кругленькую сумму. И даже когда вы совершите покупку и получите "железо", о котором грезил бессонными ночами, нужно будет снова начинать экономить и копить деньги, потому что необходимость в очередном усовершенствовании появится менее чем через два года.

AKM



→ Параметры Athlon 64 3000+

смаживать не будем; остановимся на программных способах увеличения частоты. Подопытным станет процессор **Athlon 64 3000+** (Socket 754), номинальная тактовая частота которого составляет 2,0 ГГц. В настройках BIOS пытаемся поднять рабочую частоту до отметки в 2,45 ГГц (245x10,0). Выше не стоит — могут начаться проблемы с охлаждением. Кстати говоря, здесь же можно повысить тактовую частоту ядра и памяти нашей видеокарты до 401 МГц и 802 МГц соответственно. При этом ощутимо ускорится вывод трехмерной графики, а качество изображения останется прежним. Дальнейшее повышение частоты приводит к появлению артефактов.

Материнские платы для Athlon 64 FX-53 и Athlon 64 3000+ будут отличаться процессорными разъемами. Первый чип вполне устроит **Abit AV8**; для второго решения от-

GeForce 6800

Ultra OC вкупе с

2 Гбайт оператив-

ной памяти выдает

порядка 50 кадров в се-

кунду при максимальной детализа-

ции и разрешении 1600x1200 то-

чек. Стоит заметить, что даже в са-

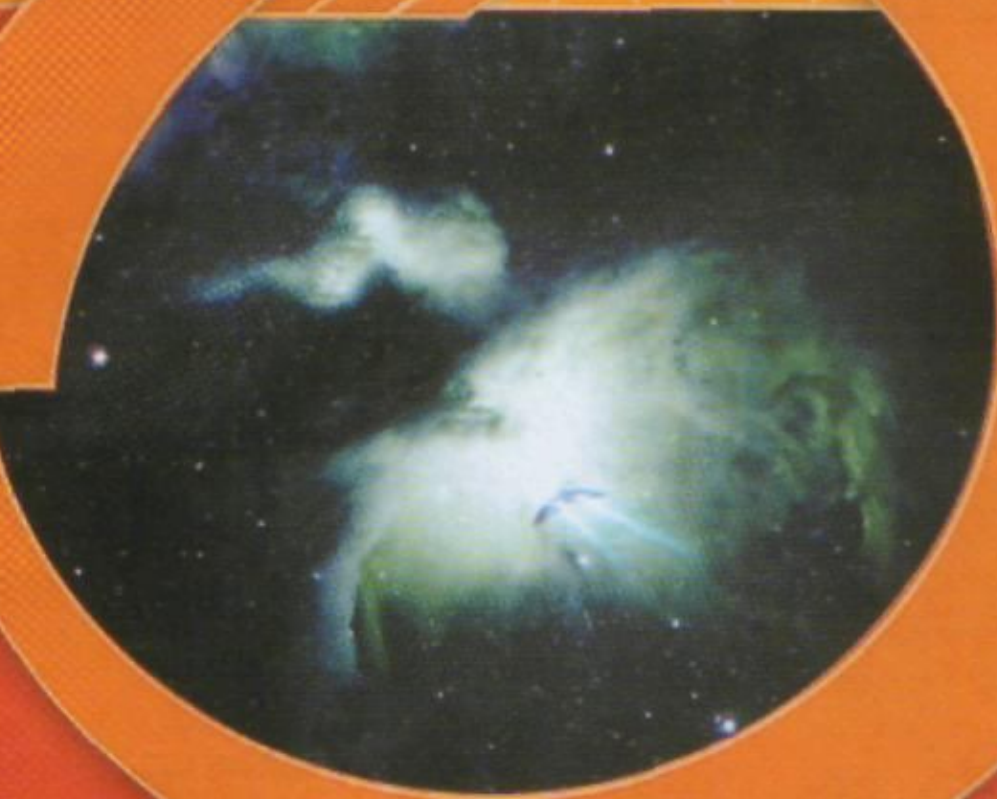
→ SB Audigy 2 — идеальная звуковая карта для "Doom III"

рекомендуем

карты **Audigy 2**,

которые обеспечат незабываемые ощущения.

Одной из основных составляющих нашей системы станет винчес-



Рождение вселенной X

SIGURD AKA АРТЕМ КИРЮШИН

FREEDOM AMONG STARS.
(СЛОГАН ПОРТАЛА ELITEGAMES)

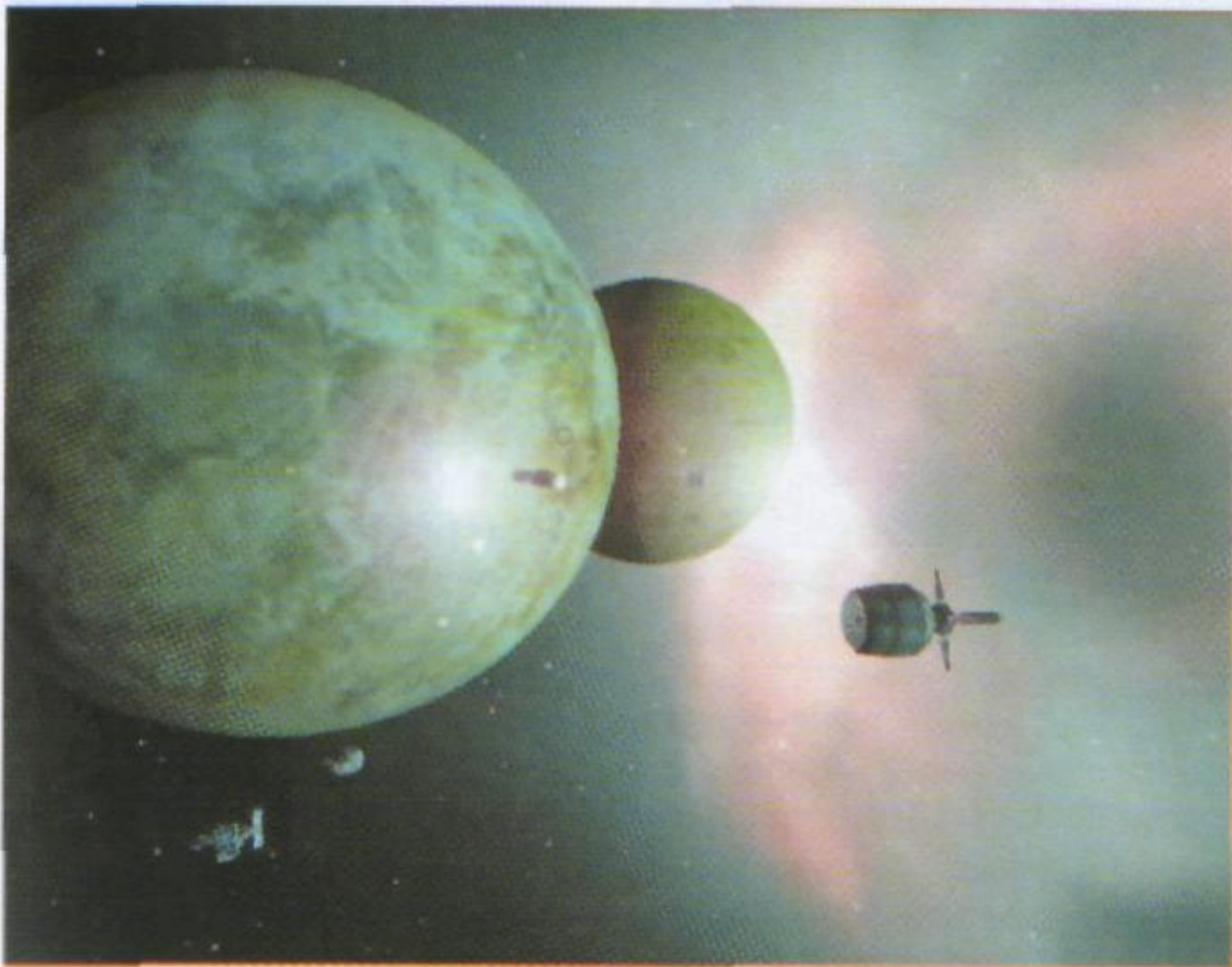
Если бы я мог выбирать, где провести свою жизнь, то не раздумывая собрал бы минимум необходимых вещей и рванул бы на ближайший космодром. Я бы смог успеть на последний звездный лайнер, отбывающий куда-нибудь в сторону Фомальгаута или Спики. Но увы! Жестокая судьба и несовершенство современных технологий ставят жирный красный крест на таком самоубийственном поступке. Но, хотя я и привязан к Земле, как охотничий пес, посаженный на цепь за плохое поведение, моя мечта нашла свое воплощение и здесь. Слава всем космическим ветрам — у меня есть компьютер. Он дарит мне возможность разорвать путы земной гравитации и улететь далеко, в неизведанные пространства бесконечной вселенной. В мир X-Universe.

ПРОЛОГ

Со смешанным чувством тревоги и радости отчаливаю от торговой станции Аргон Прайм... Я совсем недавно попал в этот странный, не похожий на привычные земные реалии мир. Мир глубокого космоса и полной свободы. Что ждет меня здесь? Каков будет финал? Да и может ли быть финал в бесконечности космоса, в мире, где нет ничего постоянного и конечного?

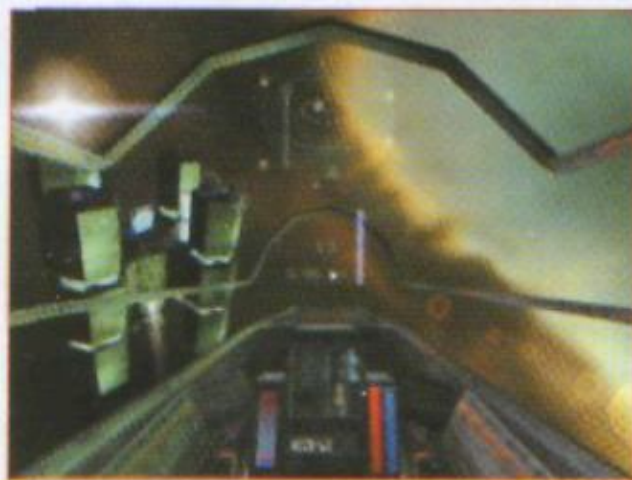
За то недолгое время, что я провел здесь — вдали от дома, без всякой надежды вернуться назад, — я еще не успел нажать здесь ни надежных друзей, ни коварных врагов. Но чувствую, что скоро этот мир наполнится ярки-

ми красками эмоций, стремлений и здорового авантюризма. И когда дорога домой будет, наконец, открыта, я посмотрю на Землю и, наверное, пойму, что не хочу возвращаться назад. Меня не привлечет жизнь человека, привыкшего смотреть на звезды, задирая голову, или же вообще не замечать их присутствия. Я не захочу забывать, как кружит голову свобода полета. Поэтому мой дом останется здесь. Мой дом — это мир, полный увлекательных и опасных приключений. Мой дом — это место, где каждый перелет из сектора в сектор — вызов костлявой старухе в черном балахоне, вышедшей косить жизни пилотов. Мой дом — вселенная X...



ПРЕДПОЛЕТНАЯ ПОДГОТОВКА

Давным-давно, еще на заре моей безалаберной юности, у нас с товарищем была мечта на двоих — создать такой космический симулятор, чтобы, устроившись перед монитором, можно было спутать электронную реальность игры с действительностью. Нас вдохновляла легендарная "Elite" Дэвида Брабена и Айана Белла, в которую мы самоотверженно могли рубиться сутками, без перерывов на еду и сон. Реализованная под мечту любого школьника тех седых времен — калькулятор с амбициями ПК со звучным названием Спектр — она рождала в наших неокрепших мозгах весьма смелые на тот момент идеи. Тогда еще никто не слы-

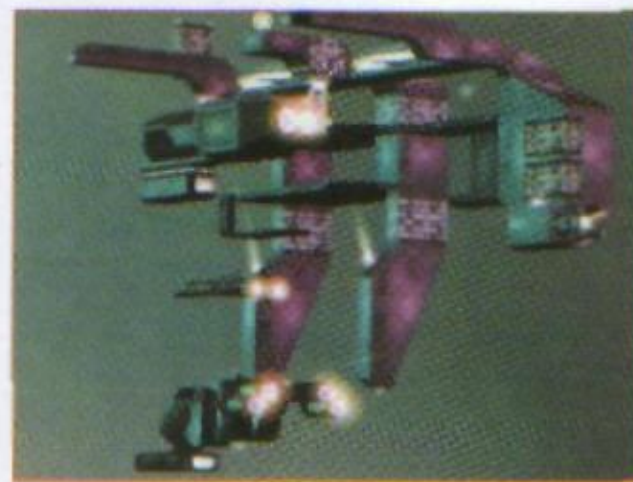


шал и даже не мечтал о полноцветной графике и высокополигональных объектах, ибо не было графики, кроме спрайтовой и векторной, а низкая производительность была пророком ее. Никто еще и не помышлял о том, чтобы в разного рода симуляторы вставлять хорошо проработанные экономические модели. Однако мы, как юные пророки, прозревали годы. И виделся нам мир прекрасный и удивительный.

Время шло, вместе с ним поднимались по лестнице жизни мы и компьютерная индустрия. Но чудо так и не сниходило на наши головы. До 1999 года. До того самого дня, когда с известной долей скепсиса я попросил владельца маленькой компьютерной Мекки — лотка с играми на компьютерном развале — показать мне диск со странным названием X — Beyond the Frontier. На мой честный вопрос "Что это такое?" он не менее честно ответил: "Elite помнишь? Да? Это ее продолжение!". Объяснять незадачливому продавцу, что Firebird и Egosoft —

все-таки несколько разные конторы, я не стал. Но компакт с "темной лошадкой" решил приобрести. И, как оказалось, не прогадал.

Это было сродни тому ощущению, когда сбывается твоя старая, почти забытая, но, тем не менее, самая сокровенная мечта, когда вдруг рядом с тобой происходит то, что в повседневной жизни просто не может произойти.



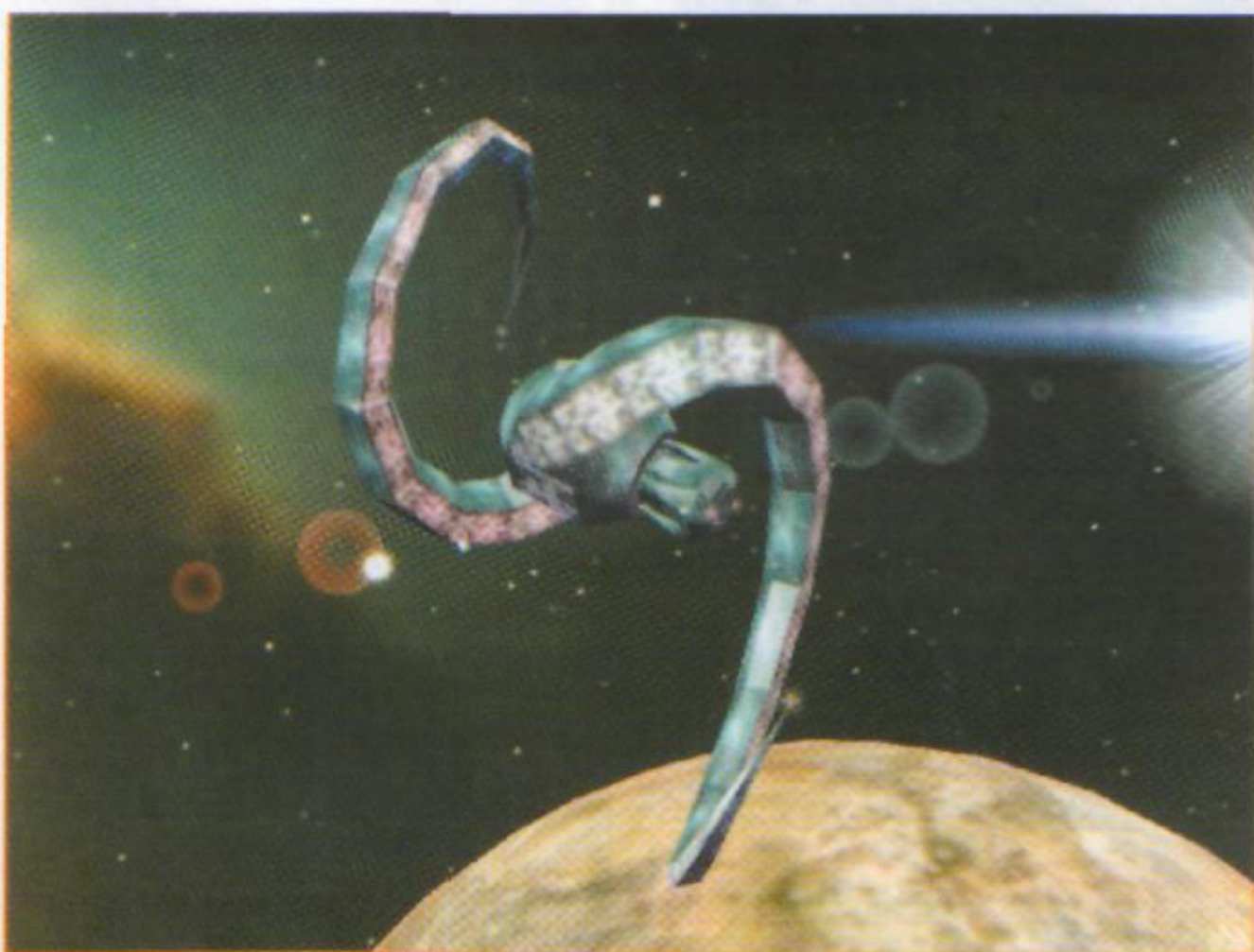
ВЕТЕР СТРАНСТВИИ

Конечно же, приснопамятный лоточник ошибался: X-BTF — ни в коем случае не продолжение Elite. Хотя сами создатели искренне признавались, что писали свою игру под впечатлением эпического творения Брабена-Белла, им удалось сделать нечто большее, чем рядо-



вой клон бессмертного хита. Ребята из Egosoft создали новый, внутренне очень логичный мир Его исследование само по себе может доставить игрокам массу удовольствия.

Первое, что бросается в глаза после установки игры — качество картинки. По сравнению с Elite это невероятный, на несколько порядков, скачок вперед. Корабли и станции уже не выглядят как модели из папье-маше, вяло передвигающиеся на фоне блеклого, однотонного небосвода. Это полноценные объекты. Само их наблюдение дарует игроку эстетическое наслаждение. Космос наполнился истинной красотой. Потрясающие по цвету и силе тексту-



ры окружают каждый сектор обитаемой вселенной. Планеты — а до них можно добраться, только истратив изрядную долю времени — великолепны в своем медленном и вечном кружении. Музыка, сопровождающая игру, настолько органично вписывается в канву, что ее присутствие практически незаметно, а отсутствие тяготит. Здесь вам предлагается жить и, не побоюсь этого слова, работать, копя денежку на хлеб насущный и на другие полезные мелочи.

Что предлагают нам разработчики игры? Стать пилотом экспериментального космического корабля, волею судеб оказавшегося в тысячах световых лет от родной земли без малейшей надежды на возвращение домой.

Вы попадаете в мир, населенный интересными расами и союзами. Немногие из них дружелюбны к вам, большинство нейтральны. Расположение иных придется зарабатывать потом и кровью. Кое-кто вообще не захочет вести с вами дел, кроме как посредством хорошего заряда жесткого излучения в корпус корабля. Все они отличаются друг от друга как по характеру, так и по методам действий. Вот краткое их описание.

Аргон. Аргонская федерация родилась на обломках колонии землян около Альфа Центавра. Эта была самая крупная из земных колоний эпохи первичного расселения в дальнем космосе. Она оказалась отрезанной от материнской планеты вследствие тяжелого и многолетнего военного конфликта со флотом роботов-терраформеров. В свое время Земля направила эти автоматические корабли в глубокий космос с целью подготовить далекие миры для заселения человеком. Но случилась беда. Роботы получили сбойное программное обеспечение и напали на своих создателей. Потомки землян со временем переселились на планету Сандра 4 и переименовали ее в Аргон, в честь одного из своих лидеров. Задолжники с половиной века аргонцы забыли о существовании Земли. Телади, это

самостоятельная цивилизация. Аргонцы не воинственны и не агрессивны, однако слабачками их тоже не назовешь. Флот Аргонской Федерации по праву считается одним из сильнейших во вселенной X.

Борон. Представители мира насекомых, эти странной наружности существа никогда не были агрессорами. Хотя их вид поначалу и пугает, на самом деле они дружелюбны и умны. Их корабли считаются одними из лучших во вселенной. И хотя с точки зрения огневой мощи они несколько уступают аналогам, произведенным другими расами, зато вместительность и прочность — вне конкуренции. Формально боронами правит королева Атрея. В скором будущем должна передать бразды правления своей дочери принцессе Менелау. Однако на самом деле все вопросы решает избираемый парламент. Так что — у боронов налично конституционная монархия.

Паранид. Цивилизация еще более странная, чем бороны. Их религиозные убеждения и ритуалы запрещают паранидам иметь какие-либо дружеские контакты с выходцами из других миров. Более того, нога (щупальце, псевдоподия) представителя иного разума по их представлениям никогда не должна ступить на планеты паранидов. Неудивительно, что при такой ксенофобии у них мало друзей. Нет у них дружбы и с аргонской федерацией. Конечно, аргонские торговцы выбрали себе право торговать на космических станциях паранидов, но это все, что им удалось сделать в плане улучшения межрасовых отношений. Паранидами правит жрец-император. Он стоит во главе громоздкой и запутанной иерархической лестницы.

Телади. Раса торговцев, жуликов и проходимцев. Большинство других рас недолюбливают телади. Оно и понятно. Их поведение совершенно откровенно выставляет напоказ такие некрасивые качества, как, например жадность. Да и внешность ящероподобных телади явно не претендует на лидерство в межрасовом конкурсе красоты. Однако

телади весьма расчетливы и всегда знают свою выгоду. Хотя раса телади и вышла в космос последней, ее история теряется очень глубоко во тьме веков. У телади сохранились смутные легенды о том, что когда-то их раса была одной из первых рас во всей Вселенной. Телади управляют компанией, то есть их форма правления — олигархический синдикат.



Сплит. Это раса злобных и агрессивных гуманоидов. Они чрезвычайно недружелюбны. Единственный способ заставить их уважать вас — проявить свое силовое превосходство. Иного языка они просто не понимают. Около трехсот лет назад сплиты впервые столкнулись с другой расой — миролюбивыми боронами. Если бы не вмешательство в конфликт Аргонской Федерации, Королевство Боронов уже не существовало бы, впрочем, как и сами добряки бороны. Сплиты — фанаты конфликта и войны как таковой. Неудивительно, что вся их технология сосредоточена на улучшении орудий убийства. Их боевые корабли считаются наиболее совершенными в мире X-вселенной. Сплиты управляются кланами. Можно сказать, что у них военная демократия, но я бы назвал такую форму правления мафиозно-клановой.



Ксенон. Кошмар X-вселенной. Эти демоны глубокого космоса появляются из своих секторов только лишь для того, чтобы принести в очередной мир смерть и разрушение. Это механические монстры, — роботы, имеющие острый как бритва интеллект и способность к воспроизводству. Мало кто в X-вселенной знает, кто они такие на самом деле. Хотя... есть предположение, что ксеноны появились из остатков флота земных автоматических кораблей-терраформеров, получившего бракованное программное обеспечение и взбунтовавшегося против любой жизни во вселенной. Единственная раса, с которой не воюют ксеноны, — сплиты. Никто не знает, почему. Возможно, потому, что воспринимают этих жестоких убийц как равных, а возможно, просто не считают разумными.

Пираты. Это даже не раса. Это просто социум преступников, пройдох, аферистов и грабителей всех мастей. Любой заброда может вступить в ряды пиратов, будь то аргонец, сплит или телади. Пираты живут грабежом и торговлей нелегальными товарами: наркотиками и космомухами, уникальными и очень редкими насекомыми, обитающими в открытом космосе. Под их полным контролем находится несколько секторов на границе с Аргонской Федерацией. Помимо того, пираты располагают несколькими тайными базами в секторах

аргонцев, паранидов, телади, боронов и сплитов. Ко ксенонам они предпочитают не соваться. Ксеноны никого не жалуют.

В этой игре вы вольны делать все, что угодно. Можно нападать на любые цели на свой страх и риск, выполнять предлагаемые миссии (их дают на станциях) или вести торговлю. Есть возможность улучшить корабль до определенных пределов: попав к вам в руки форменным корытом с управляемостью "Камаза", истребитель имеет хороший шанс превратиться в космического коршуна, быстрого и верткого, а грузовик — обзавестись вместительным трюмом и надежной защитой от не в меру назойливых пиратов.

Кокпит любого из кораблей, принадлежащих пилоту, оборудован всеми необходимыми при пилотировании приборами. Помимо стандартного набора оборудования, также имеется мощная навигационная система, позволяющая пилоту не заблудиться в трех астероидах. Есть еще и торговая система. Она помогает сносно ориентироваться в ценовой политике как в ну-



тренного рынка игрового сектора, так и в ценах по всем известным пилоту системам.

Кроме того, корабль можно оборудовать массой полезных приборов, облегчающих жизнь пилота (от проектора эклиптики, помогающего сносно ориентироваться в секторе, до расширения торговой системы, позволяющей получить доступ к списку товаров и цен на станциях без непередаваемой радости их обязательного посещения на предмет "А чего у вас есть хорошего и подешевле?").

Все станции производят и потребляют какие-либо товары — собственно, пользуясь извечным принципом "купил дешево — продай как можно дороже", можно сколотить неплохой капитал. В его накоплении и разумном использовании и заключается суть игры. Построить самодостаточную и финансово независимую империю — разве это не высокая цель?

Если игрок сразу же захочет пойти по пути торговца, ему настоятельно рекомендуется немедленно пристыковаться к верфи и поменять свой мелкотоннажный боевой корабль на торговое судно.

Наконец, в X-BTF было нормально, а не как в "Паркане", реализовано то, что ранее не было возможно ни в одном космическом симуляторе: теперь игрок может купить в безраздельное владение станцию и



разместить новое приобретение там, где сам посчитает нужным.

Кроме того, можно приобрести флотилию самых различных кораблей. Начиненные автоматикой по самые антенны, ваши электронные друзья теперь могут самостоятельно возить на станцию приписки ресурсы по максимально выгодной цене или же защищать вашу собственность от посягательств различного вида и расовой принадлежности недотеп, явно не понимающих, что в пределах досягаемости ваших лазеров их ждет гарантированная смерть. Автоматизация ваших космических кораблей и станций в X-BTF вообще вещь великая. Разработчикам удалось вписать в игру достаточно гибкую систему настройки искусственного интеллекта вашей летающей собственности — от элементарной торговой стратегии до всех основных видов боевых действий.

ПРОДОЛЖЕНИЕ СЛЕДУЕТ

Игра снискала оглушительную популярность. Все любители путешествий в далеком космосе считали своим долгом установить у себя X-BTF.

Игра настолько завладела сердцами пилотов, что последние, по примеру других игроков, стали объединяться в некие агломераты и группировки. Причем, стоит заметить, пилотские союзы оказались на деле крепче и дружнее, чем фанклубы контровцев или квакеров. Многие из них создали тематические сайты и узкоспециализированные интернет-ресурсы, посвященные играм жанра СКС.

Участники этих проектов буквально завалили Egosoft письмами с просьбами о продолжении или дополнении. Германские товарищи не оставили без внимания нужды

страдающих по всему миру, и в 2000 году свет увидела дополненная и улучшенная версия X-BTF. Этой игре практически сразу же суждено было стать новым эталоном жанра. Это была X-Tension.

Что же отличало новую игру настолько, что ее можно смело называть шедевром?

В создании продолжения принимали участие фанаты жанра со всего мира.

Egosoft применила оригинальную систему усовершенствования проекта, наделив правами разработчика каждого, кто хотел поучаствовать в проекте. Сотни людей почти год залатывали дыры в коде оригинальной игры. Они устраняли множество досадных ошибок и недоработок, создавали интересные миссии и вносили в игру ряд важных изменений:

➤ Сюжет. Он стал не так важен для успешного прохождения игры. Вместо обязательного задания, чье выполнение в общем-то слегка утомляет, игрокам предлагается пройти ряд необязательных к выполнению миссий, иногда объединенных в некое подобие сценарной линии.

➤ Детализированная и усовершенствованная по сравнению с оригиналом экономика. Баланс цен стал более логичным и плотно связанным с выпуском и потреблением товаров. Экономика заработала как часы — четко и слаженно, просчитываясь во всех секторах одновременно.

➤ Теперь в X-вселенной существовал каждый корабль. То есть все корабли, встреченные вами в игре, — это не появившиеся из небытия призраки, вставшие у игрока на пути только для того, чтобы убить или быть убитыми. Каждый корабль отныне имел собственную судьбу, жизнь и всевозможные события в ней, а после того как он уплывал из зоны действия бортового радара, он мог отправиться даже в другой сектор.

Есть только одно замечание по игре: к сожалению, ни один корабль не может сесть на планету. Такая возможность в игре не предусмотрена.

Графика не претерпела практически никаких изменений. Хотя при том количестве игровых событий, проис-



ходящих в мире сиквела, вопросы соотвественности графического интерфейса современным реалиям незаметно отходят на второй план. Да и, в конце концов, X-Tension появился на свет менее чем через год после выхода предыдущей версии игры.

ВРЕМЯ ОЖИДАНИЯ

Оглушительный успех X-Tension, непрекращающиеся в Сети дебаты о ней, огромное количество возникших из ниоткуда интернет-ресурсов заставили разработчиков игр понять: жанр космосимов еще слишком рано сбрасывать со счетов. Появление такого безусловного хита послужило толчком к выпуску весьма солидными компаниями новых многочисленных игр этой тематики. Нельзя не отметить последнее творение Криса Робертса — *Freelancer*. Он стал пионером в области космических симуляторов, поддерживающих игру через интернет. Вдохновившись сетевыми баталиями, игроки закрыли глаза и на серьезные огрехи в физике мира, и на почти откровенную аркадность, появившуюся в игре явно с подачи умных менеджеров "Майкрософт".

Тем временем, еще в 2001 году, Egosoft объявил, что грядет продолжение X-Tension. Как и в последний раз, разработчики применили схему открытого проекта и набирали команду игры из тех, кто действительно хотел и мог помочь. Отрадно, что "наши" сыграли не последнюю роль в разработке триквела.

Первоначально планировалось, что игра выйдет в конце 2002 года, однако за пару месяцев до официального релиза на сайте Egosoft'a появилось заявление о том, что выход игры по техническим причинам откладывается до весны года 2003-го. Разработчики подсластили та-

кую бочку дегтя изрядной ложкой меда, выложив на свой сайт несколько скриншотов, показывающих возможности нового движка игры. Но вот пришел март — и все мы, ожидающие выхода игры, узнали, что и апрель не порадует нас обретением объекта наших желаний. Выход игры откладывался до сентября. Игровая общественность начала тихо роптать по поводу того, что приличные люди не поступают так, как поступили в Egosoft'e с целой армией поклонников. Немцы хорошо подумали и пришли к выводу, что необходимо выдать на-гора небольшой кусочек внутренней информации об игре. Нам скормили невероятную новость — в игре будет встроенный язык программирования поведения принадлежащих игроку кораблей и фабрик, и программировать на нем сможет любой пилот, если, конечно, выучит несложный синтаксис этого универсально-



го инструмента. Ожидание крепко задумались: если это не утка, то можно не только до сентября, можно и до ноября потерпеть. "Вот и чудненько!" — радостно откликнулись на стоический почин фанатов в самых глубоких недрах Egosoft. — "Подождите тогда уж до февраля."

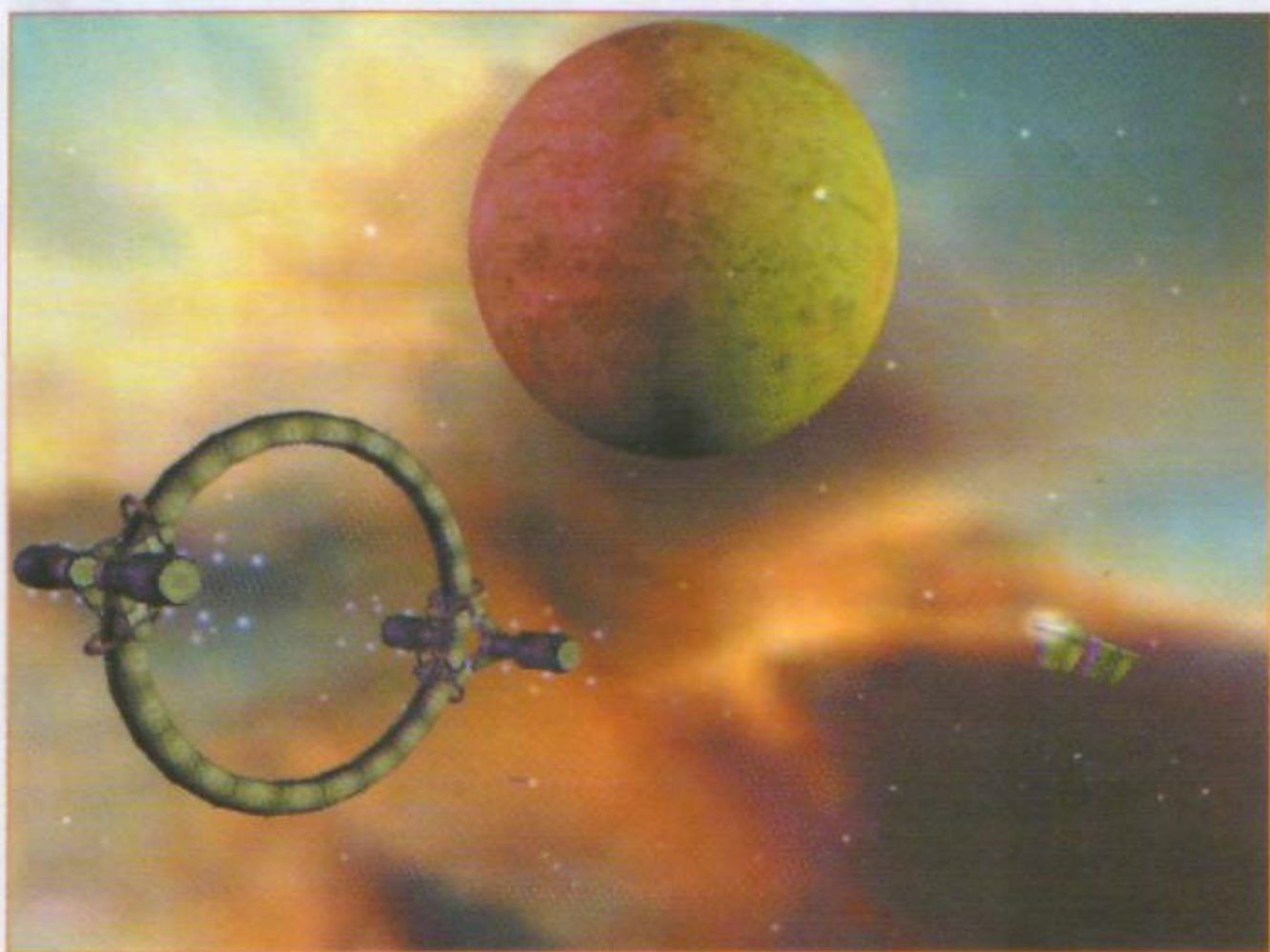
В конце ноября 2003 года X²: The Threat ушла на золото, и все поклонники жанра космических симуляторов замерли в томительном ожидании до декабря, когда была назначена окончательная дата релиза.

BEYOND THE FRONTIER

Явление X²: The Threat народу состоялось в канун католического рождества 2003 года в Австралии. Во всем же остальном цивилизованном мире игра появилась только спустя два месяца: таким образом Egosoft решил обкатать продукт на предмет выявления багов и прочих недоработок.

Помимо того, испытывалась новая система выкачивания денег из страдающего населения. Ее внутренний слоган можно описать примерно так: "Хотите, чтобы наша игра не тормозила на вашей машине? Не парьтесь! Купите у нас патч!". Конечно, разработчики сняли с себя обвинение в чрезмерной жадности, разместив обновления игры у себя на сайте для бесплатного скачивания, но поверьте, достаточно мало людей могут быстро и, главное, дешево вытащить из интернета 30-40 мегабайт информации. Слава богу, страны Содружества ни от кого не зависимых государств обошло стороной тяжелое бремя западного

Egosoft объявила, что с нынешнего года она намерена заняться реализацией давнего и дорогого сердцу проекта — X-Universe. По словам разработчиков, это будет сетевая игра в реальном времени, где неограниченное число людей со всего мира будут жить и действовать в виртуальном мире вселенной X. Теперь всем нам остается лишь ждать 2006 года, когда в интернете появится новый уголок, где нас, любителей космосимов, любят и ждут, приведя в боевую готовность все бортовые системы.



капитализма — платить за одно и то же четыре раза подряд. Официальная локализация вышла у нас настолько поздно, что уже включала в себя все возможные (1.1-1.4) патчи, выпущенные Egosoft'ом за последующие девять месяцев с момента выхода эпика.

Но все это — суета мирская по сравнению с чувством, охватившим меня в тот день, когда я получил на руки заветные два компакт с игрой, ожидавшей четыре года. Да, четыре долгих года прошли с того момента, когда Egosoft объявил о



начале работ над ней, — как и в те старые добрые времена, когда все пресытились Elite и ждали от будущего продолжения чего-то нового и необыкновенного.

Оправдало ли себя столь долгое ожидание? Определенно, да.

Любители космических приключений получили на руки мир, очень аккуратно и с любовью изукрашенный умелыми руками авторов. Им удалось главное. Уникальная атмосфера старой игры не просто сохранилась в продолжении, но и наполнилась новыми, более яркими и порой неожиданными красками. Радикально в игре поменялось очень немного.

В частности — графика. Если графическое исполнение X-Tension можно назвать великолепным, то в X²: The Threat оно подходит под определение «потрясающее». Вы можете наблюдать невероятную детализацию и сглаженность всех объектов игры. Их дизайн хоть и поменялся по сравнению с «материнской версией», но явно в лучшую сторону. Появились туманности, разнообразящие абсолютный вакуум секторов. Планеты получили атмосферу, и теперь добраться до них еще сложнее, чем в прошлых частях

игры. Это как раз тот редкий случай, когда продолжение действительно лучше оригинала.

Звуковое оформление и в этот раз не подкачало. Все тот же бесстрастный женский голос невозмутимо сообщает пилоту о том, что его щиты израсходованы и корабль вот-вот загорится, как рождественская елка от умелых рук расшалившихся детей. Ничуть не изменившиеся чудаковатые голоса приветствуют вас на станциях от лица президентов, сенаторов, королей и прочих высоких лиц этого мира. Все так же, до боли узнаваемо, общается с пилотом кокпит его корабля. Музыка завораживает. Добавление в звукоряд живого симфонического звучания внесло в игру своеобразную величественную — и вместе с тем камерную атмосферу. Когда первый раз в поле зрения моего радара появился пиратский корабль, мне стало страшно — такая угроза сквозила в музыке. Вообще, в этой игре звукоряд достоин хорошего фильма.

Изменилась также классификация кораблей. В этой версии уже нельзя перевозить крупногабаритные грузы, вроде руды, на кораблях малых классов. Если вы решили поехать в область тяжелой индустрии, будьте любезны соответствовать, купите себе достойный грузовик. Кроме того, появился новый класс кораблей, весьма удобный как для боя, так и для малого бизнеса.

Экономика игры стала еще более детальной и проработанной. Мы имеем большее число возможностей, улучшений и просто функциональных игровых секретов. Купить и продать теперь можно действительно все, от простого M5, самого маленького и быстрого истребителя, до «Лифтера», гигантского челнока, курсирующего между секторами и планетами и способного перевозить целые фабрики.

Вновь появился сюжет. По старой доброй традиции вам ничего не грозит за его невыполнение, кроме разве что вялых порицаний, сводящихся к настоятельным просьбам прилететь к очередной точке сюжета, со стороны Бэна



Данны, вашего покровителя, и Хелен Кхо, вашей работодательницы. Да и то, на весь ворох сообщений от ваших компьютерных нянек можно реагировать как на спам. Но пройти сюжетную линию все-таки интереснее, чем плюнуть на нее. Без здорового авантюризма ни одна игра не пользовалась бы популярностью. Кстати, события разворачиваются через двадцать лет после описанных в X-Tension, и вы играете роль сына небезызвестного Кайла Бреннана. В его качестве игроку пришлось оказаться в мире X-вселенной прошлой серии. В ипостаси Бреннана-отца игроку так и не удалось найти ответ на мучивший его вопрос — где же дом родной. Может, это удастся сделать Бреннану-сыну? Кто знает... Но вполне возможно, что мир преподнесет игроку такие сюрпризы, что поиск полумифической Земли покажется задачей второстепенной.

В игре появилась новая раса — хааки. Ее название выведено в заголовки игры. Вот эти товарищи действительно выглядят непривычно. Чего только стоит их корабль — улей, при первых же попаданиях в него рассыпающийся на сотни маленьких и смертельно опасных «дронов». Встреча с этими непонятными существами не сулит ничего хорошего. В каком-то смысле они переплюнули даже ксенонов. Вся их деятельность хорошо увязана с сюжетом. Пройдя по его этапам, вы можете узнать много интересного и завораживающего об этой странной и по-настоящему чужой расе. Например, ответы на многие вопросы — кто они, откуда пришли и чего хотят — станут для игрока откровением.

Можно очень долго говорить об этой замечательной серии игр, дав-

шей новую жизнь жанру свободных космических симуляторов. Разработчики игры, например, выпустили целый фантастический роман, живописующий странствия космического бродяги по секторам X-вселенной. Позже мы с вами вернемся в мир боронов, сплитов, телади, ксенонов и хааков, чтобы более подробно познакомиться с некоторыми тонкостями проживания в этой интереснейшей вселенной.

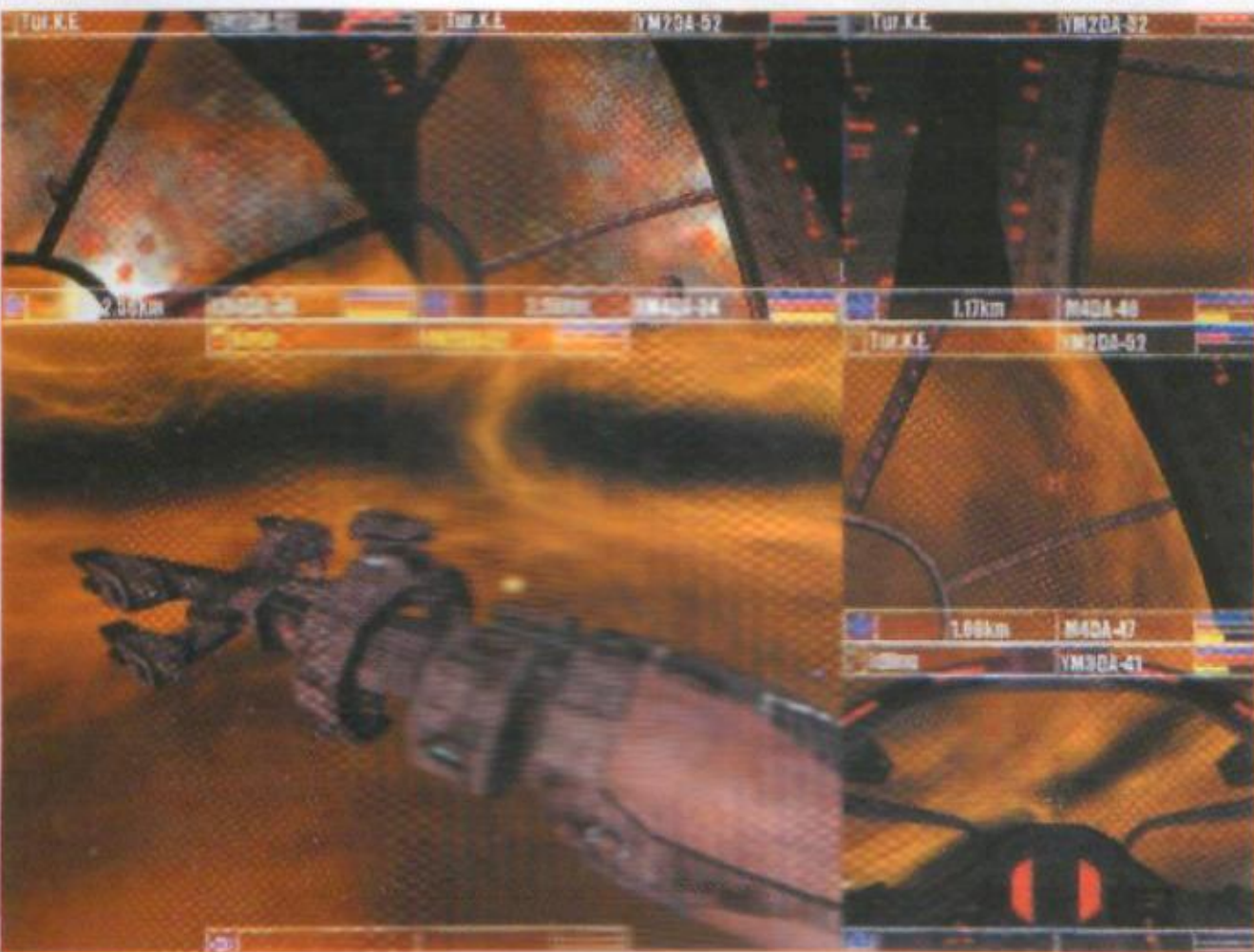
В игре существует своя, внутренняя система исчисления времени. Нет привычных нам секунд, минут и часов. Есть мезуры, стазуры, язурь. Эти единицы времени весьма отличаются от привычных нам земных, и игроку поначалу будет трудно ориентироваться в новой временной сетке.

ЭПИЛОГ

...Через пять мезур корабельного времени мой маленький «Аргонский охотник» достигнет Врат, ведущих в сектор со странным названием «Родина Света», и начнется моя история в этом мире. Какой она будет — решать мне. Возможно, меня прельстит карьера охотника за головами, и я положу свою жизнь на алтарь закона и порядка, погибнув в очередной зачистке пиратского сектора. Возможно, мне все-таки надоеет бесшабашно палить из главного калибра по кораблям корсаров, и я остепенюсь, задумавшись о будущем: организую свой маленький бизнес, скажем, на основе производства столь необходимых всем батареек. Постепенно мое дело вырастет до размеров небольшой корпорации, а со временем превратится в мощнейшую финансовую империю с многомиллионным оборотом... Но, скорее всего, тяга изведать этот мир заставит меня втягиваться в любые мало-мальски значимые авантюры, проходить их с честью и в конце пути, походя, срывать завесу с очередной тайны этого мира.

Слышите, звезды? Это Я иду покорить вас.

АКИ



В феврале 2005 года ожидается выход дополнения для X²: The Threat с продолжением сюжетной линии игры. Об этом Egosoft объявила в начале сентября на своем сайте.



АННА РОГОЗИНА, АНДРЕЙ КРУГОВ

Двигатель прогресса

(ИЗ ЦИКЛА "ДРАКОМЕРОН")

Король Утер VI, в народе ласково именуемый Сиротинушкой, восседая за скромно накрытой половиной большого церемониального стола, вкушал обед. Порхали слуги, меняя блюда и приборы, за спиной Утера пожилой темнокожий невольник широким опахалом отгонял мух. В двух шагах правее кресла монарха за небольшим сервировочным столиком расположился первый министр. Он читал обеденный доклад. По традиции, каждой новости было свое время. На закуску король слушал различные сплетни и пикантные истории — они сильно возбуждали аппетит. Горячее подавали под международную обстановку. Утер любил, когда соседи воевали. Сам он не воевал, исправно платя маленькую дань всем, кто ее требовал. Требовавшим большего охотно демонстрировал дежурную королевскую казну, естественно, пустую, так как деньги он держал в секретной. Главным требованием к информации было следующее: никогда, ни при каких условиях не сообщать государю плохих новостей. Плохие новости — проблема первого министра. Неудивительно, что Утер VI жил счастливо, и пищеварение его ничем не омрачалось. Однако неприятности имели неосторожность иногда происходить; решались сложные ситуации в основном за счет угнетенного народа, поэтому первый министр, нареченный по рождению Анареем, после введения налога на воздух получил прозвище Душителю.

Принесли десерт, наступило время визитов и прошений. У Утера были принципы, которые он свято соблюдал. Если прошение предусматривало траты из казны, король отказывал. Если же ответчиком представляло третье лицо, король охотно соглашался с просителем. Предсказуемость решений позволяла министру заранее высказать высочайшую волю и превращала доклад в формальность. Правда, ответчики в свою очередь почти всегда подавали встречную жалобу, после чего следовало прошение на прошение на прошение и так до бесконечности. Впрочем, Утера это мало волновало, и он хотел, чтобы все это поняли.

Все поняли, махнули рукой, ручеек просителей иссяк и задох. На десерт остались лишь редкие, случайно забредшие послы да заехавшие погостить дальние родственники, недостаточно важные, чтобы разделить с ними королевскую трапезу.

Сегодня Анарея терзали сомнения. Вроде бы визитер, бережливый им для короля, был вполне обычным, его, министерского уровня, но тихий голосок в голове чиновника надоедливо советовал представить гостя монарху. Чтобы решиться на такой дерзкий шаг, и, возможно, испортить весь обед, нужны крайне веские основания. Душителю казалось, что они у него были. Откашлявшись, он произнес:

— К вам просится на прием один человек...

— Какой-нибудь посол? — полюбопытствовал король.

— Не совсем.

— Племянник или дядя? — скривился Утер.

— Ну что вы. Он хочет предложить вашему величеству средство от драконов. Родом из королевства Галистан. Привез кучу рекомендательных писем от ваших соседей.

Надо сказать, что король Утер ненавидел драконов, и чувство это имело глубокие семейные корни. Его отец, Утер V Просветитель, как гласит официальная история, бился с драконом и пал, оставив малолетнего сына на руках у молодой второй жены. Кроме того, драконы иногда залетали на территорию королевства, таскали овец и коров, пугали крестьян. А однажды молодой дракон сделал круг вокруг самого замка и поджег сарай с дровами, разогнал торговцев, устроившихся около ворот. Резвясь, чудовище угрожающе ревели, а королю послышалась в этом реве насмешка над всей династией Утеров. Ущерб от инцидента составил двести пятьдесят монет; король славился хорошей памятью на цифры.

— Где он был тридцать лет назад со своим средством? Ладно, зови, поглядим на него.

Первый министр, он же, впрочем, единственный, так как маленькому королевству вполне хватало одного министра, вскочил со своего места и

засеменил по большому обеденному залу. Король покончил с фруктовым салатом и позволил промокнуть губы салфеткой. Высоченные дубовые двери едва успели закрыться за министром, как уже снова разошлись в разные стороны, и перед Утером предстал энергичный мужичок лет пятидесяти с большой сумкой за плечами. Король поманил его пальцем, и мужичок приблизился.

— Как звать? Какого сословия?

— Из торговых мы, Юрек Рогожа. Путешествую, помогаю миру бороться с крылатой нечистью. Сам пострадал в свое время, лишился всего имущества, лавки, решил остаток жизни потратить на доброе дело и поспособствовать полному их, так сказать, изничтожению. Знаю все способы борьбы, и многие на деле испробовал, имею положительные рекомендации как от соседей ваших, так и из отдаленных земель.

Король посмотрел на него достаточно благожелательно. Идея полного изничтожения пришлась Утеру по душе.

— Ну и как же ты, почтенный Рогожа, полагаешь справиться с таким грозным существом, как дракон?

— О, это целый комплекс мер. Дракон — явление, так сказать, стихийное, и борьбу нужно вести с размахом.

Утеру не был свойствен размах в делах, он довольствовался скромными торговыми операциями, да и о них узнавал только в случае положительного исхода, иначе министр попросту ему не докладывал. Поэтому он поморщился, но беседу не прервал.

— Давай рассказывай, что за комплекс мер. Но только с размахом поаккуратнее, у нас королевство маленькое.

— Мы все понимаем, ваше величество. Первый компонент — система раннего оповещения. Как только на границе появится дракон, в замке сразу должны об этом знать. Для этого обычно используются сторожевые башни с подготовленными для сигнального костра дровами.

— Это нам ни к чему, — перебил мужичка Утер, — королевство, как я уже сказал, маленькое, когда дракон в ясную погоду перелетает границу, его с крепостных стен вид-

но. И крестьяне орут будь здоров, чем не оповещение?

— Тоже верно, — легко согласился мужичок, — тогда переходим к следующему пункту. Дракона с ходу надо ошеломить, напугать, ослепить, оглушить. Для этого применяются обычные мушкеты, заряжаемые специальными зарядами. У вас есть пара десятков мушкетов, ваше величество?

На воинской службе в Утерии состояли как раз два десятка человек, но вооружены они были дедовскими арбалетами, что не имело особого значения, так как на страну никто и никогда не нападал.

— А из арбалета нельзя стрелять специальными зарядами? — спросил Утер.

— Нет, что вы, только из мушкетов. Впрочем, если вы не располагаете необходимым оборудованием, я знаю, где в Галистане можно купить очень недорого. Я много лет имею дело с одними и теми же поставщиками, мне дают хорошую цену.

— Ну, и во что встанут два десятка мушкетов и специальные заряды?

— Считая по двадцать пять монет за штуку, пятьсот монет, ваше величество.

Утер мысленно сравнил понесенный им ущерб от визита дракона и затраты на вооружение. Сравнение ему не понравилось. Тогда он добавил к материальным потерям боль от безвременной утраты отца, но сумма существенно не изменилась. Видимо, молчание слегка затянулось, потому что Рогожа позволил себе добавить:

— А в мирное время из этих мушкетов такие фейерверки!

Он зажмурился и покачал головой, придав лицу сладостное выражение, словно наблюдал самый чудесный из всех фейерверков. Большой любитель развлечений, Утер добавил праздничные салюты к сумме материального ущерба и боли от безвременной утраты отца и понял, что его почти убедили.

— Ладно, мужик, а для себя чего хочешь?

Лицо Рогожи мгновенно переменялось, став виновато-испуганным, и он тихо сказал:

— Да ничего мне не нужно, ваше величество, я же ради истребле-

ния... Ну, покормят если на кухне, и славно...

— Покормят, — милостиво согласился король, словно ставя под договором большую королевскую печать.

Пройдя небольшую бюрократическую волокиту в лице сопротивляющегося министра, королевский указ с грозным названием "О защите государственных границ и мерах по ее осуществлению" получил материальное обеспечение в виде пятисот монет, которые, естественно, драконоборцу не доверили, а отправили с гонцом по указанному Рогожей адресу. Спустя всего лишь месяц на большой телеге ко двору доставили десять аккуратных ящиков, в каждом из которых валялись по два мушкета, новенькие, в ружейном масле, а сверх того прилагался большой запас отпугивающих боеприпасов к ним. Еще несколько ящиков содержали в себе праздничные фейерверки. Мушкеты распаковали, осмотрели, вручили королевским гвардейцам и обучили, как с ними обращаться. В торжественной обстановке после обеда выстроившиеся мушкетеры с крепостной стены дали пробный залп. В небе полыхнуло, громынуло, да так, что присутствующие присели, по всему королевству залаляли собаки, а утерские куры впоследствии отказывались нестись в течение месяца. Зато до срока разрешились от бремени две крестьянки, причем одна — негритенком, что сперва хотели свалить на дворцового невольника, но, пораздумав, списали на испуг.

Мушкеты поместили в выделенную под них оружейную комнату, перепуганных гвардейцев отправили в казарму. Утер, на которого залп произвел самое благоприятное впечатление, вернулся в замок и призвал к себе Рогожу.

— Ну что ж, мы довольны. Такое действительно отпугнет кого хочешь. Боюсь только, не загадит ли мне дракон всю округу.

— Нет, ваше величество, — ответил Юрек, — дракон существо бесстрашное, его отпугнуть нельзя. Мушкеты нужны для того, чтобы он потерял ориентацию. И тогда мы применяем оружие второго уровня обороны.

Первый министр, присутствующий при беседе, поежился — это была плохая новость.

— Что еще за оружие? — звенящим шепотом спросил король.

— Катапульти с поворотным станом, гидравлическим приводом лапы и раздвигающейся в воздухе огнеупорной сетью в качестве заряда. Сеть опутывает дракона, он падает на землю, где его добивают стражники. На вашу стену их нужно штук десять, по пятьсот монет за штуку, итого пять тысяч монет.

Король переглянулся с первым министром. Пять тысяч монет — это уже существенно. В кого переименовывают Душителя, даже страшно

представить.

— А в мирное время что мы будем делать с катапультами с этой твоей огнеупорной лапой? — язвительно спросил король.

— В мирное время можно развивать рыболовный промысел, забрасывая с помощью катапульты сеть далеко в море.

— Далеко в поле мы ее будем забрасывать. Нет у Утерии выхода к морю. И озер нет.

Король мысленно проклял день, когда мужичок предстал пред его очи, но, будучи по натуре хорошим хозяином, не мог смириться с напрасной тратой пятисот монет, вследствие чего казна окончательно прохудилась, а в далекий Галистан поскакал гонец с очередным поручением.

В ожидании заказа стражников начали обучать добивать дракона. Смастерили большое чучело, показывали, с какой стороны к нему подбегать, куда колоть. Хотя Юрек Рогожа и принимал в тренировках самое активное участие и продемонстрировал недюжинные познания в области драконьей анатомии и физиологии, но кормить его стали заметно хуже. Среди стражников началось брожение умов. Никто не хотел добивать дракона, все считали, что лучше король потеряет сарай с дровами, нежели их семья кормильца. Отягощенный думами, Утер временно запретил Анарею Губителю читать обеденные доклады, щадя пошатнувшиеся нервы. Наконец мучительные две недели прошли, и во двор замка въехали десять телег с большими ящиками на них.

Катапульти собрали, установили на крепостной стене. Стражников обучили, как заводить лапу, как управлять поворотным станом для точного прицеливания. Выстрелили огнеупорной сетью. Цель — городской рынок — была накрыта с примерной точностью. Полдня выпутывали торговцев и покупателей, а Анарея с этих пор стали называть более благозвучно — Рыбак. И хотя новое прозвище нравилось ему значительно меньше предыдущих, и он даже пытался пресечь его хождение, оно прижилось.

Вечером за ужином Утер призвал к себе Рогожу.

— Мы довольны, — сообщил он, — мы чувствуем себя в полной безопасности.

— Вряд ли, ваше величество, — с горестным выражением лица ответил Рогожа, — это оружие второго круга обороны, наиболее же действенным является третий, самый современный, оснащенный пороховыми орудиями высокой точности, коих вам нужно...

— Молчать! — король в бешенстве вскочил со своего места, — Ты хочешь сказать, что от катапульт и мушкетов нет никакого проката? Тогда зачем мы их покупали? Почему ты сразу не сказал, что самое главное — пушки?

— Ну как же, я говорил про

комплексную оборону! Мушкетами можно отпугнуть каждого третьего дракона, сетями отловить еще одного из трех. Пушки же делают оборону непробиваемой.

— Так! Ну, ладно! С глаз моих долой!

Рогожа молниеносно исчез, король с трудом прикончил ужин и погрузился в тяжкие раздумья. Положение было крайне неприятным: какой-то неотесанный торгаш выставил его на посмешище да вдобавок опустошил казну. Прошло не менее часа, когда в зал вбежал первый министр и доложил:

— Прошу меня простить, ваше величество, но Юрек Рогожа пытался бежать. Мы своевременно приняли меры и задержали его. Сейчас стражники с ним маленько беседуют, у них давно зуб на Рогожу. Пока ловили беглеца, я осмотрел его комнату и нашел сумку, а в ней — можно я зачитаю?

— Читай, — оживился Утер.

— Сия грамота дана Юреку Рогоже в подтверждение устного договора о выплате в размере двадцати монет с каждой поступившей сотни. Подпись, дата. Галистанская бумага! Доил он нас, ваше величество!

— Дай сюда! Ну он у меня попляшет! А это что?

— А это справочник "Короли и государства".

— Давай-ка посмотрим, что про нас пишут. Так, первое место по развитию — Галистан. Промышленность — оружейная и...

— Что, ваше величество?

— ...разведение и дрессировка драконов!

— Хитро устроились, шельмецы! Сами разводят, сами с ними потом борются!

— Да, Анарей, драконы, выходит — двигатель прогресса. А вот и Утерия... Сельское хозяйство... В рейтинг не входит ввиду неразвитости промышленности... Открыл нам глаза этот Рогожа. Кстати, ты помнишь монаха, который с церкви, навесив крылья, сигал?

— Как не помнить. У меня на глазах прыгнул, и полетел так, полетел...

— Вот-вот. А крылья те где?

— Реквизированы, где-то в кладовых лежат.

— Найди быстренько и принеси. А потом собирайся, поедешь по делам торговым. Пора страну поднимать. А Рогожу ко мне. И крылья. После завтрака с утра.

Три человека плохо спали в ту ночь. Утер думал о судьбе страны, министр гадал, о чем думает Утер, а Рогожу беспокоила своя собственная судьба.

Н а у т р о
все трое

встретились в большом обеденном зале. Стражники привели незадачливого беглеца, министр держал в руках два куска грубой кожи.

— Прикрепляйте, — распорядился Утер, — а я пока оглашу свою волю. Первое. Утерия провозглашается промышленно-развитой страной, во исполнение данного пункта первый министр отправляется за границу продавать катапульти и мушкеты. Одну катапульту оставляем в качестве образца для воспроизводства, а также в картографических целях. Надели крылья?

Рогоже подняли руки. Треугольные куски кожи, прикрепленные к запястьям, пояснице и ногам, натянулись, образуя подобие крыльев.

— Второе. Главным картографом назначаю Юрека Рогожу, обязуя его в течение месяца составить подробный отчет о землях, входящих в Утерию, с изображением на бумаге. Изучать местность вышеуказанный Рогожа будет с высоты птичьего полета при помощи крыльев и катапульты. И не дай бог ошибется или забудет что. В день по три запуска! И кресло мне на стену, лично стану наблюдать.

Рогожа обмяк в руках стражников и посерел лицом.

— И третье. Послать гонца в Галистан и получить причитающиеся по грамоте Рогожи деньги, которые вернуть в казну, после чего потратить на развитие промышленности. Ну что, Рогожа, полетаем? — и король вышел из зала.

Через полчаса министр выехал из города в одну сторону, гонец поскакал в другую, а с крепостной стены состоялся первый запуск главного картографа. Бедняга взмыл высоко в небо, и там, расправив крылья, начал медленно планировать вниз, пытаясь отлететь как можно дальше от замка. Видя, что по земле его догоняют стражники, он резво замаха крыльями, но воздух держал не так чтоб очень, и пришлось приземляться. Картограф привели к королю.

— Ну как, запомнил рельеф?

— Н-нет, ваш-ше вел-личество.

— Тогда повторим. Поехали! — сказал Утер, царственно взмахнув рукой.

Довольные стражники потащили Рогожу к катапульте.

Утер шел к креслу на крепостной стене.

Страна уверенно шла по пути экономического развития.

ЛКИ

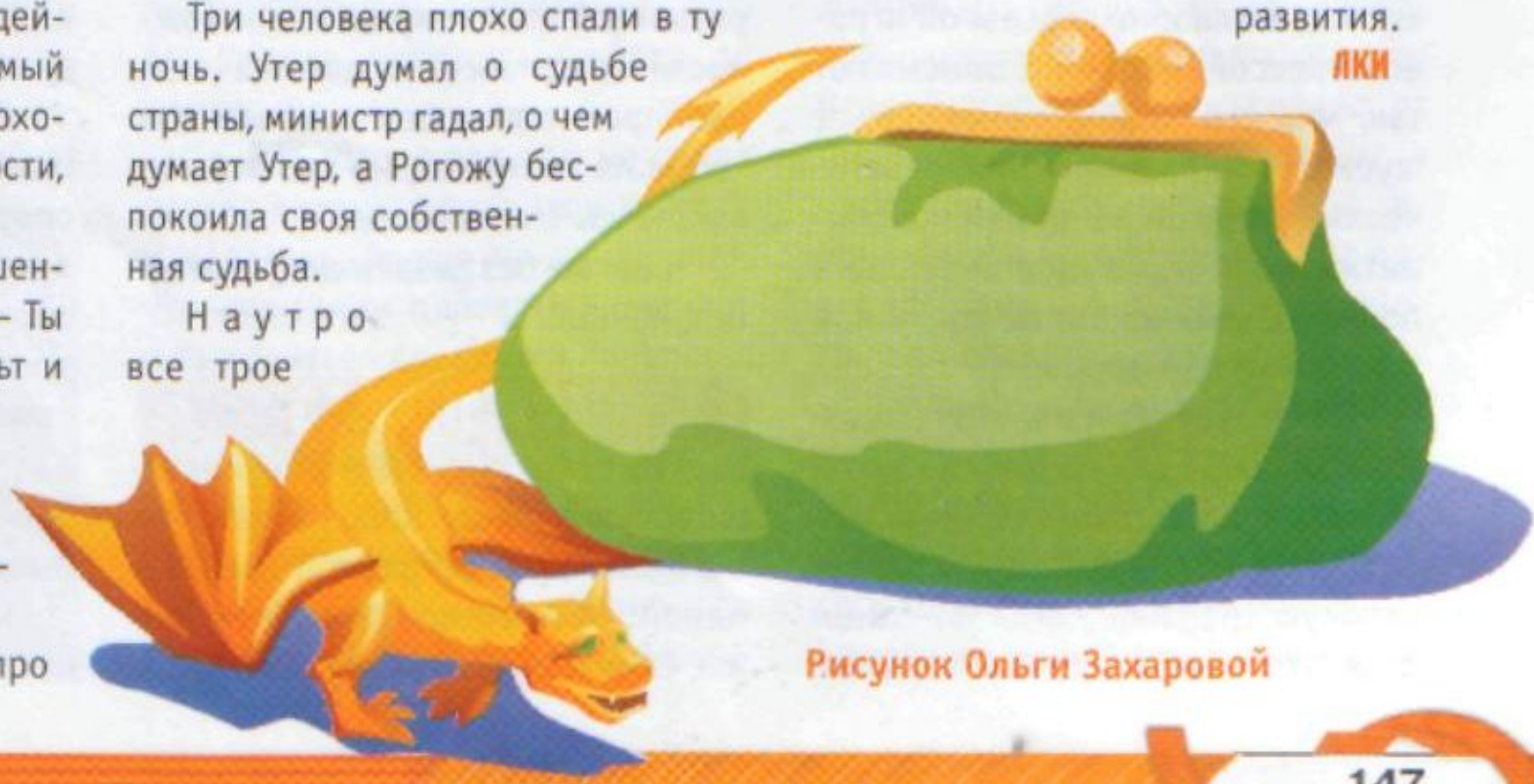


Рисунок Ольги Захаровой



О том, что для серьезных проектов принято создавать дизайн-документ, знают почти все, кто так или иначе заинтересован возможностью сделать собственную игру. Однако мало кто из новичков в игровом дизайне самостоятельно видел хоть один образчик, а потому в народе о нем бытуют ну очень странные представления.

Сегодня мы поговорим о том, зачем вообще нужен такой документ, каким он может быть и с чего начать его написание. Кроме того, речь пойдет о том, как своим дебютным проектом вызвать интерес у богатых мира сего.

Слово предоставляется **Марку Хефнеру**, человеку, который по долгу службы регулярно рассматривает эти тексты и решает, какой из них порекомендовать западным издателям.

Псмит



Марк Хефнер

Дизайн-документ

В БУДУЩИХ НОМЕРАХ

В следующих номерах мы поговорим о:

- ❖ работе с прозрачностью;
- ❖ трехмерных движках;
- ❖ скриптовом языке;
- ❖ создании ролевых игр;
- ❖ отладке программы;
- ❖ создании замысла и сценария игры;
- ❖ игровом балансе;
- ❖ продумывании игровых персонажей и их реплик;
- ❖ работе с Photoshop и трехмерными пакетами;
- ❖ анимации;
- ❖ музыке и озвучке;
- ❖ и многом другом.

Все это вполне реально научиться делать своими руками. Вы скоро в этом убедитесь.

Скажу вам честно: я не сторонник мнения, будто дизайн-документ (далее – ДД) – это «половина всей работы». Мне даже случилось видеть успешные игры, написанные вообще без этого этапа; правда, последний такой пример встретился мне 4 года назад.

И тем не менее ДД – настолько важная штука, что просто диву даешься, сколько странных легенд о них ходит. Эти мифы поддерживаются даже вполне серьезной игровой прессой; порой ДД описывают так, что его можно перепутать с журнальным preview, бюрократическим отчетом «О динамике развития популяции долгоносика в полях Тютюкинского района» или страховым договором.

(Если задуматься – что тут удивительного? Если серьезные игроки порой верят, будто гейм-дизайнер – это человек, который делает игровую графику, когда на самом деле это – автор самой игры, ее

геймплея...)

Конечно, ДД бывают разными, и единого их формата на сегодняшний день не существует; есть несколько «философских школ», и, если вы имеете в виду конкретного издателя для своей игры, неплохо бы разведать, что принято считать достоинствами ДД в этой компании. Однако ряд принципов сохраняется везде.

Я хочу рассказать не только о том, как надо делать ДД, но и о том, как лучше его не делать. А заодно развенчаю несколько очень популярных мифов и поделюсь соображениями о том, как проще всего произвести впечатление на издателя.

Миф первый. Чтобы договориться с издателем, достаточно подготовить ДД.

Если вы – начинающий разработчик, крайне желательно показать *наглядно*, что ваши программисты и художники на что-то годны. Другими словами – предъявить хоть какую-то демо-версию. Она может выглядеть очень по-разному: иллюстрировать возможности графического движка или, наоборот, почти без графики показывать геймплей, но без нее ваши шансы очень малы.

И все же без дизайн-документа – еще меньше.

ДВУЕДИНСТВО

Задумываясь о дизайн-документе, в первую очередь надо понять, что вы пишете как бы два документа в одном. Первый предназначен для вас самих, второй – для ваших по-

тенциальных издателей и партнеров. И все же это должен быть один и тот же текст.

Издателю он нужен затем, чтобы убедиться в серьезности и продуманности ваших планов. Другими словами, ваш партнер хочет знать, понимаете ли вы, что и как собираетесь делать. Вам – чтобы ваши действия подчинялись четкому плану, в противном случае сроки вы сможете соблюсти только при исключительно благоприятном расположении звезд.

Часто начинающий разработчик пытается написать два документа. В одном он рассказывает издателю, какая у него будет замечательная игра, а в другом составляет реальные рабочие планы. Потом он искренне удивляется, когда от него начинают требовать *буквального* соответствия продукта «издательской» бумаге.

ДД должны прочесть – и внимательно! – все разработчики. Не только затем, чтобы выловить там возможные «дыры», а еще для того, чтобы все без исключения понимали, *какую игру* они делают.

Вообще-то ему действительно нужно два документа: издатель сперва захочет ознакомиться с кратким перечнем достоинств проекта, и только потом – с подробным ДД. Только не сделайте ошибки и не попытайтесь выдать вашу рекламку за ДД; вас тут же перестанут считать серьезным человеком.

Прежде чем переходить к ДД, поговорим об этой самой реклам-

ке; ведь если она написана плохо, шансы на то, что ваш проект вообще удостоится внимания, падают до нуля.

ОЗНАКОМИТЕЛЬНЫЙ ТЕКСТ

Не пытайтесь описать в этом тексте все величие своего замысла. С самого начала помните, что объем этого текста – не больше странички, а хороший тон предписывает ограничиться 2/3 страницы – примерно 2 000 знаков.

Начните с названия игры и ее жанровой принадлежности (ее надо описать максимально четко: даже если вы собираетесь слить в экстазе все существующие жанры, придется выделить главный и указать поджанр. Например: пошаговая стратегия. Если очень неймется, добавьте свое «с элементами ролевой игры», но вообще-то для этого еще будет место).

■ **ЭТО ИНТЕРЕСНО:** восточноевропейские, немецкие и английские издатели предпочитают названия, которые ни на что не похожи, а заокеанские – такие, которые перекликаются с уже известными широкой публике. Не случайно «Демииурги» прижились на Западе под псевдонимом Etherlords... Ходовые схемы для Америки – 2 слова плюс “of” или “and”. А то, что вы на самом деле хотите сказать об игре, вы скажете после двоеточия...

Далее в одном абзаце, 1-3 предложениями, скажите, чем ваша игра будет наиболее привлекательна. Здесь ваша главная задача – указать *качественные*, а не

количественные отличия. Если у вас будет не 50 видов войск, а 150, вы еще успеете об этом сообщить. И не надо писать, что у вас будет самый умный ИИ: все равно вам никто не поверит. Пишите в первую очередь об устройстве самой игры, а не о ее технической реализации.

Наконец, третий абзац стоит посвятить объяснению, почему вашу игру купят. Тут нужно изящно намекнуть издателю, что ваша игра чем-то похожа на популярные проекты и при этом лучше их и больше соответствует нарождающейся тенденции рынка.

■ ЭТО ОШИБКА: ни в коем случае не предлагайте издателю присоединиться к волне, которая уже на спаде. Не стоит рекламировать соответствие моде позавчерашнего года. Что-то, а моду на рынке издатели знают хорошо.

Далее укажите, какой предполагается срок и общая сумма затрат на проект.

(Это означает, между прочим, что, даже если ваш партнер по каким-то своим причинам *не требует* у вас дизайн-документа – чего не бывает на свете? – из этого не следует, что ДД у вас может не быть. Потому что наука знает только два способа определить сроки проекта: по ДД и путем «рулетки». Причем во втором случае рулетка обычно оказывается русской.)

Если у вашей команды есть заслуживающий упоминания послужной список – это будет следующим пунктом. Если нет, кстати, задумайтесь, не следует ли его создать. Сегодня это легче, чем пять лет назад... Впрочем, об этом чуть ниже. Если имеется готовая демо-версия (хорошо бы это было так!) – скажите об этом.

Оставшееся место посвятите достоинствам проекта. Так и озаглавьте. Вот здесь вы уже можете упомянуть и о блистательной графике, и о 150 родах войск, и о прочих вкусностях. Сделайте это в виде списка, по одному преимуществу на строчку, и говорите лаконично, как истинные спартанцы. В некоторых случаях можно упомянуть, что именно это сегодня в моде (только убедитесь, что это и впрямь так, и не пишите банальностей, вроде «в наше время на рынке ценится трехмерная графика»).

Миф второй. Чем больше расхвалите свой проект – тем лучше.

Главное, что на самом деле оценивает издатель, обдумывая перспективы сотрудничества с дебютантами, – это их чувство реализма. Но и в самооценку не впадайте – зачем кому-либо проект без достоинств?

Миф третий. Издатели интересуются графикой и другими техническими штучками, а вовсе не качеством геймплея.

Подумайте: зачем издателю...

общее имело дело с вами, а не с рекомендовавшими себя профессионалами? От новичков ожидают в первую очередь оригинальных идей, а не серых клонов.

ДЕШЕВЫЙ СПОСОБ ПРОСЛАВИТЬСЯ

Миф четвертый: издатели рассматривают серьезно только ту команду, которая уже сделала хоть одну игру.

Если вы и в самом деле считаете, что ваша самая сильная сторона – идея и дизайн игр, то у вас есть отличная возможность заработать себе несколько хвалебных строчек в резюме (а если вы предпочитаете программирование или рисование – то, быть может, лучше попытаться счастья в какой-то из имеющихся фирм, предложив им свои услуги?).

Я имею в виду изготовление модификаций и карт к существующим играм. Здесь можно с блеском проявить свои таланты игрового дизайнера, заработать награды вроде «Модификация месяца» и гордо предъявлять их потом в знак своей компетентности и способности довести дело до конца.

В наше время большинство приличных игр обладает средствами для расширения руками игроков. Хорошие стратегии почти всегда снабжены редактором карт, а то и кампаний, для многих боевиков имеются редакторы уровней, ну а о могучих редакторах игрового мира для Neverwinter Nights и Morrowind слышали, наверное, все.

Конечно, хорошую карту, а тем более – кампанию или ролевого модуль, не сделаешь за один вечер... но на хорошую игру понадобится много больше времени. Не пожалейте сил, это окупится.

Не делайте шуточных модов, разве что собираетесь поразить мир очередным «Штырлицем» (а может, лучше не надо?).

Доведите вашу работу до конца. Если издатель, не дай Бог, увидит на сайте, где лежит ваш модуль, примечание «кальфа-версия», он с высокой вероятностью решит, что это – признак неумения доделывать свои начинания. И тогда ваша реклама ударит бумерангом вам же в лоб.

Есть и **второй способ**, как ни странно – менее популярный: сделать приличную сетевую игру на основе Flash или Java, и предъявить издателю высокую посещаемость сайта с ней. Но это, во-первых, менее надежно, а во-вторых – требует изучать еще и эти технологии.

■ ЭТО ВАЖНО: для издателя ценнее, если модификация сделана вашей командой, нежели вами одним. Но это не значит, что можно просто дописать ваших соавторов в список авторов; важно ведь заинтересоваться, что именно делал здесь аниматор или программист ИИ...

А КАКИМ ЧТО МЫ СОБРАЛИСЬ ДЕЛАТЬ?

Разговор о том, как сделать ваш проект интересным – тема совсем другой статьи, мы сейчас говорим о дизайн-документах. Но все-таки пара слов не помешает.

Одна из самых важных задач – соблюсти баланс между глобальностью и примитивностью.

Если ваш проект будет претендовать на звание «убийцы Half-Life 2», или пытаться завоевать рынок онлайн-игр, или обещать 300-часовую ролевою кампанию – ваши шансы резко снижаются просто из-за роста сроков и денег. Кроме того, даже если издатель согласится, подумайте, нужно ли вам это? Не забудьте, что с компанией, у которой есть уже *изданная игра*, договор заключается на совсем другие суммы. Может, ваш будущий мегахит лучше продать подороже, а тропинку к этому протоптать чем-нибудь попроще?

Но если ваша заявка демонстрирует глубочайшее смирение, и очевидно, что на проекте крупными буквами будет написано: «малобюджетный», то велика вероятность, что издатель не сочтет нужным тратить на нее время и силы.

Я упомянул, что не стоит пытаться первым проектом прорываться на онлайн-рынок. Значит ли это, что не всякий жанр годится для дебюта?

Да, значит. По крайней мере, они годятся по-разному.

❖ **Action.** Делать заявку на боевики (хоть шпионские, хоть обычные) есть смысл *только* тогда, когда на руках у вас – прообраз графического движка, выдающий *чертовски убедительные* картинки. Если вы только планируете его создать – лучше не надо. Скорее всего, вам просто не поверят. Тут могут помочь разве что уровни, сделанные для одного из хитовых боевиков. Но – только в том случае, если *графически* и в игровом смысле они безупречны...

❖ **Ролевая игра.** Здесь для убедительности крайне желательно предъявить модули собственного изготовления. Главное, в чем будет сомневаться ваш издатель, – это в работоспособности команды: ведь ролевые игры требуют намного больше сил, чем, к примеру, стратегии. Докажите ему, что вы умеете доводить работу до конца.

❖ **RTS.** Это – едва ли не самая легкая задача, но об этом в курсе и издатель. А еще он не забудет, что имя таким проектам – легион, и выделиться среди них непросто. Убедите его, что вы предлагаете действительно нечто *необычное* – и золотой ключик у вас в кармане.

❖ **Глобальная или тактическая стратегия.** Тоже вполне под силу, однако тут очень рекоменду-

ется предъявить образчики геймплея. А это значит, что вы должны хорошо разбираться в разных типах таких стратегий.

❖ **Менеджер.** Не советую, даже если у вас на руках очень увлекательная тема. В наши дни такие проекты индустрия просто-таки мечет, как лягушка – икру.

❖ **Квест.** В России сложился стереотип, что квест – это дешевая поделка начинающих разработчиков. Что он будет продаваться исключительно в России. В общем, если вам хочется просто «зацепиться» за место, сделать себе какое-никакое имя, а крайне низкая оплата вашего труда первое время (до первого продукта) вас не смущает – это хороший путь.

❖ **Симулятор.** Сложный вопрос... В общем-то, к нему относятся все то, что сказано об action-играх, да еще надо добавить, что жанр редкий, элитный... В общем, пожалуй, не для дебюта.

❖ **Логическая игра.** Тут все просто, поверить в ваши силы нетрудно, но... и цена такому проекту, как правило, грош. Славу заработать можно, разбогатеть – едва ли.

❖ **Онлайновая игра.** Бесплатные или условно-бесплатные стратегические игры через интернет – хороший выбор, но сами по себе они богатств не обещают, только демонстрируют издателю вашу профессиональную пригодность. Ну, а за игры вроде Lineage II – то есть ролевые или action-игры с современной графикой – я категорически не советую браться дебютантам. Это совершенно неподъемная задача для студии без реального опыта, а рынок сегодня пересыщен.

❖ **Не мышонок, не лягушка...** Если жанр вашей игры не поддается определению или очень далеко отходит от стандартов – это отличный способ добиться успеха с первым же проектом. Но и тут не без проблемы: если этого никто никогда не делал, откуда издателю – и вам самим – знать, что это сработает? Доказать это может быть сложнее всего...

Напоследок – пара слов о теме. Я уже говорил, что не надо цепляться за позавчерашнюю моду. Это в первую очередь относится даже не к жанрам, а к темам. Например, сегодня будет изрядной глупостью предлагать игру по Второй Мировой: уже сейчас от игр о ней слегка подташнивает, а через год (когда вы смогли бы, теоретически, ее закончить) она будет работать лучше патентованного рвотного.

Хорошо, если ваша тема будет иметь привязку к России, Украине или другим территориям бывшего СССР, но при этом, если вы надеетесь когда-либо попасть на международный рынок, она должна быть

понятна за рубежом. О казаках знают все (так уж сложилось), а вот ваши фильмы или книги (особенно современные) известны немногим.

ЧТО ДОЛЖНО БЫТЬ В ДД?

Миф пятый: в ДД нужны концепции игры, остальное разработает потом.

ДД – это ваш план работы, причем работы от начала и до конца проекта. А это значит, что все основные задачи должны в нем находиться, и не только задачи, а и приблизительные методы решения. В частности:

❖ **Схема игры.** Что должен делать игрок, какова конечная цель, что мешает ее достижению.

❖ **Интерфейс.** Подробно описанная функциональная часть (что можно делать, каким образом – меню, мышь, горячие клавиши, кнопки...).

❖ **Игровая механика.** Как устроен игровой мир, какие характеристики есть у его объектов, формулы движения, боя и всего остального, ролевая система, физика – по вкусу.

❖ **Программные механизмы и алгоритмы.** Какими характеристиками будут обладать графический движок, ИИ, сетевой код, интерфейс, редактор карт, звук...

❖ **Графика.** Сколько и каких вам понадобится моделей, анимаций, двумерной графики, роликов, обоев (да, и их тоже стоит запланировать заранее). Здесь крайне желательны (может, лучше сказать – необходимы) хоть какие-то наброски, concept art, по которым можно почувствовать визуальный стиль игры.

❖ **Звуки и музыка.** Темы, вид и способ отображения звуков, набор звуковых эффектов.

❖ **Сюжет.** Общая сюжетная канва, план кампаний (помиссионно!), основные задания и т.п. – в зависимости от жанра. Каждая из предполагаемых карт должна быть запланирована здесь.

❖ **Игровой мир.** Основные персонажи / монстры / виды войск с параметрами и примерным расположением / способом добычи и производства.

❖ **Сотрудники, зарплаты, сроки и план работы.**

ЧЕГО МОЖЕТ НЕ БЫТЬ В ДД?

Миф шестой: в ДД вносится абсолютно все устройство игры, и ничего изменить уже нельзя.

Отнюдь нет: еще никто не сумел сделать игру балансной с первой попытки. Вы заранее закладываетесь на то, что что-то придется менять и править; но представление о конечном результате должно быть с самого начала.

Также не стоит считать, будто все виды моделей вы действительно запланировали изначально (но к этому нужно стремиться!). Га-

рантированно вам понадобится на самом деле еще немало их – увеличьте число в полтора раза...

Конечно, в ДД не обязаны быть все игровые тексты. Причина этому очень проста: в некоторых жанрах характерный объем работ над ними – от полугода и более, и конкретика игровых сцен обустраивается на более поздней стадии. Особенно верно это, конечно, для ролевых игр. Но вот *ключевые* диалоги – кульминации, завязки, основные ветви выбора – лучше включить в ДД.

Миф седьмой: ДД оценивается в первую очередь по объему.

На удивление живучая легенда, причем особенно популярна она почему-то в России. Многие российские дебютанты убеждены, что стоит им выложить на стол переговоров пачку из 800 листов – и поле боя останется за ними.

Возможно, так бывает – не знаю, не встречался с такими случаями. Сам я никогда еще не принимал положительного решения, не просмотрев ДД лично или не поручив этого кому-то из своих коллег; а оценивать я при этом буду в первую очередь конструктивность мысли и четкость ее изложения.

Масштабные ДД нуждаются в очень четкой структуре, чтобы человек «со стороны» мог легко разобраться, где здесь что. И, ради всего святого, не пренебрегайте номерами страниц и оглавлением!

Конечно, если вы предлагаете ДД из 10 страниц (а игра при этом называется не «Тетрис»), даже у самого доброжелательного издателя зародятся сомнения.

Миф восьмой: очень важно описать в ДД устройство и происхождение мира.

Вот это – исконно восточноевропейский миф, за пределами Чехии, Польши, России и Украины я с ним не сталкивался. Не ведаю, почему, но в наших палестинах очень модно начинать работу над игрой примерно так:

В начале времен великий дракон Фокуспокус создал небо и землю. Его сын Укусмускус отпил ему кусочек хвоста и сделал Солнце...

После чего широкими мазками набрасываются взаимоотношения персонажей (в духе «ее зовут Маша, она любит Сашу, а он любит Дашу и только ее») – и это сдается как сценарий квеста. А то и, прости Господи, ролевой игры...

Между тем понять по этому тексту, о чем игра, невозможно в принципе – тут надо гораздо больше рассказать о персонажах и, главное, об их отношениях с героем – а вся история про Укусамускуса может смело отправляться в корзину.

Вообще, заниматься космологией и историей мироздания стоит только тогда, когда за этим стоит

какая-то действительно *увлекательная* идея. Многие игры отлично обходятся без этого.

ПО РАЗДЕЛАМ

С ЧЕГО НАЧАТЬ?

Тут, опять же, существует немало «школ», большинство рекомендует начинать со схемы игры. Я, однако, хочу предложить другой путь: начните с **интерфейса**.

Почему? Потому, что интерфейс, как ничто иное, поможет вам самим *почувствовать* ту игру, которой пока еще нет. Описывая его, вы сразу определите возможности, которые есть у игрока, и отвечать на все остальные пункты станет намного легче.

Не ошибитесь: в этой главе нужно описать *абсолютно все* интерфейсные элементы, как активные (кнопки, меню), так и информационные (панели параметров, полоски жизни), как относящиеся к главному игровому экрану, так и к вспомогательным (меню загрузки, инвентарь персонажа, помощь...). Не забудьте описать значение нажатия обеих кнопок мыши, действие колесика и горячих клавиш. Конечно, необязательно писать в стиле: «Кнопка такая-то. Нажатие левой кнопки мыши при условии нахождения курсора в пределах прямоугольника, ограничивающего эту кнопку...». Помните, ваша задача – предельно четко и недвусмысленно все объяснить, а вовсе не создать патентованное снотворное.

Что происходит при активации того или иного контроля, тоже надо тщательно расписать. Исчезает ли окно меню – или остается на экране? Сразу ли перемещается солдат, или только по подтверждающему щелчку в ту же точку? Чем определяется скорость движения (если игра пошаговая; в противном случае это – вопрос игровой механики)?

Если хотите, внешний вид и взаимное расположение интерфейсных элементов можно решить чуть позже, в тесном взаимодействии с художником. Но вот функции, которые этим интерфейсом исполняются – задача гейм-дизайнера, а не художника.

■ СОВЕТ: не используйте здесь (и во всех фрагментах, по которым работает художник) оборотов наподобие «как в такой-то игре». Если программисту такие вещи особо не мешают, то художника они могут привязать к определенному стилю. Чужому – вместо своего. Даже если о графическом стиле вы ничего не говорили, им будет проще представить эту схему интерфейса в таком же ключе, как она сделана в игре-«образце».

Большинство известных мне людей, работающих с присланными ДД, наиболее тщательно изуча-

ют интерфейс. Причина все та же: на этой главе легче всего узнать, правда ли разработчики *понимают*, что собираются делать, и продумали все необходимое.

■ ЭТО ВАЖНО: даже не надейтесь, что вы весь интерфейс правильно опишете с первой попытки. К этому пункту вы вернетесь еще сто раз за время написания ДД, а потом внесете изменения на стадии тестирования готовой игры...

После этого переходите к **схеме игры**. Вы увидите, насколько проще стало сформулировать основные игровые возможности. И наконец, конкретизируйте параметры, описав **игровую механику**.

МЕХАНИКА

В этом разделе самое трудное – ничего не упустить. Для новичка в нашем деле отнюдь не очевидно, что надо описывать, например, *как именно* происходит движение человека по карте. Допустим, болото или гора его замедляют; как это выглядит и что при этом происходит? Тут нужны точные формулы, не то их будут на месте изобретать программисты, и вскоре вы с удивлением убедитесь, что плыть в болоте – быстрее, чем бежать по дороге, а Ахилл не в состоянии догнать черепаху.

Никогда не забывайте описать, как все происходящее отображается на экране. Мало сказать, что стрела попадает при таких-то условиях; опишите, как именно она летит. Зачем? А иначе будет, как в Baldur's Gate, где, помнится, стрелы и огненные шары бодро заворачивали за угол в погоне за целью.

(Как это вышло? Да очень просто. Было постановлено, что попадание определяется в момент выстрела. Но игра-то в реальном времени, и, пока стрела или заклинивание летят, цель запросто может спрятаться за углом или деревом. А между тем уже просчитано: стрела попала в цель, и хиты уже сняты. Пробивать здания навывлет разработчики запретили, следовательно?..)

Еще одна тонкость, которая нередко вызывает нестыковки, – так называемая **фазовая схема**. Иными словами – продумывание четкой последовательности об-счета действий.

В бою – будь он пошаговым или в реальном времени – всегда или почти всегда есть несколько **фаз**, которые от игрока могут быть скрыты. Их порядок иногда принципиально влияет на геймплей.

Для примера процитирую *маленький фрагмент* фазовой последовательности старой-престарой сетевой стратегии VGA Planets:

До и после этого еще много десятков таких строк.

Зачем такая точность? Она очень существенно влияет на ход игры. И «профессионалы» VGA

Добровольная передача кораблей
Отправка грузов на корабли с планет
Метеоритные дожди
Сбрасывание невидимости спецприбором корабля «Локи»
Действие тахионных полей
Миссия супершпионажа
Появление новых аборигенов
Миссия грабежа
Работа кораблей-казино
Обработка перегрузки кораблей
Передача груза по транспортным лучам
Прием груза с планет кораблями

Planets знали эту последовательность наизусть. Вот, например: отправка грузов с планет на корабль происходит существенно раньше приема груза кораблем. А между ними затесалось исполнение миссии грабежа (при которой топливо с кораблей автоматически утягивалось судами расы пиратов). Корабль без топлива беспомощен, и если бы последовательность была иной, от пиратов не было бы защиты. А так есть шанс – в начале хода отправить немножко топлива с планеты на корабль, и оно придет уже после того, как грабеж закончится...

ПРОГРАММНЫЕ МЕХАНИЗМЫ

Как ни странно, для вас эта часть может оказаться не самой полезной. По крайней мере, если программисты знают свое дело. Но бывают издатели, которые смотрят первым делом именно сюда – чтобы выяснить, представляет ли себе автор ДД, как можно реализовать на практике его замыслы.

Главное правило: пишите здесь о том и только о том, о чем имеете представление. Не надо в главе об ИИ утверждать, что «здесь будут использованы методики нейронных сетей, логического программирования и экспертных систем». Если ваш ДД не дай Бог, после этого отдадут на рецензию профессиональному программисту – он из вас кнедника сделает.

– А что делать, – спросите вы, – если об устройстве ИИ у меня пока что общее представление?

Неплохо бы, конечно, его углубить... или, если вы, как программист, который будет это писать. Но вообще-то метод есть. Вам нужно просто описать логически, как должен действовать ИИ, какими приоритетами руководствоваться и так далее. Например: «рыцарь выбирает из числа противников, которых можно атаковать уже на этом ходу, того, который слабее всех существующих на этом наиболее опасен» (убедитесь, что это действительно наиболее опасное существо).

который рыцарь может нанести врагу, и вреда, который может нанести враг рыцарю). Если на этом ходу нельзя атаковать никого – делается та же проверка для врагов, которых можно атаковать через один ход...».

Миф девятый. Чем круче будут эти механизмы – тем лучше.

Конечно, «навороченный» графический движок не мешает ни одному проекту. Но оправдывает ли он затраты? Не факт. Если «Героев меча и магии» ошастливить глубочайшим 3D со всеми мыслимыми спецэффектами, главным результатом будет рост системных требований, а игра лучше не станет. Вырастут не только требования – а еще затраты и время на разработку.

А если вы действительно новичок в игровой индустрии – в то, что ваш движок переплюнет Half-Life 3 и Unreal 3, просто не поверят.

Не говоря уже о том, что написанное вам же потом реализовать.

ГРАФИКА И ЗВУКИ

В этих разделах решаются две задачи: перечисление необходимых рисунков, моделей, мелодий etc. – и предоставление образцов.

Для звуков последнее необязательно, а вот с графикой чем больше покажете – тем лучше. Эскизы хороши, но изображение трехмерных моделей тоже весьма желательно. В нашем с вами восточноевропейском регионе хорошие компьютерные художники – самая большая редкость и ценность.

Миф десятый. Вся игра от начала до конца должна быть сделана силами команды.

Вы в самом деле планируете, например, самолично озвучить речь персонажей? В вашем штате имеется десяток профессиональных актеров? Если нет, лучше внести это в смету как дополнительный расход. Издателю вообще-то все равно, в чьих карманах осядут зарплаты; ему гораздо важнее, чтобы вся работа делалась специалистами, а не теми, кто оказался под рукой.

Есть и другие части проекта, которые зачастую делают третьи лица: ролики, мелодии... Не стесняйтесь этого. Это – вполне нормальная и общепринятая практика.

СЮЖЕТ И ИГРОВОЙ МИР

Здесь самый здравый подход – отделить «беллетристику» от «схем».

Поясню. Издателю – да и вашим сотрудникам – отнюдь не помешает почувствовать вкус игрового мира, а потому красивые тексты о сюжете в ДД нелишни. Но еще важнее продемонстрировать, как связаны между собой миссии, персонажи, карты, на что влияет

ЛКИ-CREATOR: ВОПРОСЫ И ОТВЕТЫ

На почтовый ящик lkicreator регулярно приходят вопросы и сообщения о каких-то трудностях. О двух самых частых проблемах мы расскажем здесь.

❖ Время от времени у читателей возникает проблема "Ошибка записи в файл". Причина ее очень проста: при копировании с CD-ROM не снят атрибут read-only. Сделайте это (проще всего FAR'ом или другой подобной программой).

Кроме того, можно вообще от-

ключить отладочную печать. Это делается так: в меню Project - Options - Directories/Conditionals в пункте Conditional Defines поставить NODEBUG.

❖ Еще одна регулярная проблема – с оконным и полноэкранным режимами. Для оконного режима параметр Windowed надо устанавливать в true, для полноэкранного – в false. А не наоборот!

Новый почтовый адрес рубрики – lkicreator@lki.ru. Пишите нам!

выбор игрока. И тут, если структура сколько-нибудь сложна (как обычно бывает в ролевых играх), незаменимы схемы, где в квадратиках указаны персонажи, а стрелки показывают связи между ними и возможные виды взаимодействия с героем.

Чтобы показать ключевых героев наглядно, очень полезно показать несколько их реплик.

СРОКИ И ЗАТРАТЫ

Главное – сроки и затраты должны быть результатом точных расчетов, а не «прикинуты на пальцах». Последнее – верный путь к краху.

Вы непременно должны оценить производительность членов вашей команды, но этого мало. Я не знаю способа выяснить, сколько времени нужно на ту или иную схему ИИ, если раньше вы этого никогда не делали. Следовательно – постарайтесь найти друга с опытом разработки и обсудить эти сроки с ним. И, заклинаю вас, не делите потом названный им срок на два!

Сроки на графику сосчитать проще. Вычислите, за сколько времени ваши художники делают одну модель или анимацию. Вообще-то обычно «проходная» модель делается за день-два, серьезная занимает порядка недели, а всякие травки-деревца и мечи-блестеры – по паре часов. Но лучше проверить...

Не забудьте заложить в план время на тестирование. Это обычно около 25% времени разработки.

Безусловно, вам необходим запас времени: всегда обнаруживаются неучтенные задачи, трудности, ошибки. Сколько процентов надо на это накидывать? Популярно мнение, что надо умножать сроки на 2. Это не лишено смысла. Минимальный, абсолютно необходимый запас – 30% срока, без этого за дело не берутся даже при составлении банальнейшего дополнения к игре. Но начинающим точно нужно больше.

Этот запас надо встраивать не в финальный срок (дописывая в конце «три месяца на непредвиденные трудности»), а в каждый этап проектирования. Например, если вы считаете, что на 50 мон-

стров вам понадобится 4 месяца – пишите 6. Вам ведь нужно будет отчитываться за каждый этап...

С затратами все достаточно легко: просто сосчитайте зарплаты сотрудников и время их работы. Но не забудьте накладные расходы, вроде техники, офиса, интернета...

НЕМНОГО КОСМЕТИКИ

Не пожалейте сил на то, чтобы все это достойно оформить. Может, для ДД (но не для ознакомительного листка!) и необязателен блестящий литературный слог, но уж распечатано это все должно быть как следует. С крупными, заметными с первого взгляда заголовками, четкими таблицами, нормальными абзацными отступами. Работы тут на грош, а впечатление от текста сразу становится совсем другим.

И, хоть вроде бы и неловко об этом говорить, но не пренебрегайте помощью корректора. Стоит издателю заметить в тексте орфографическую ошибку – и ваши шансы получить достойные условия падают.

Особенно это важно, когда вы готовите ДД для представления иностранному партнеру. 90% англоязычных издателей вообще не будут рассматривать текст, написанный на пиджин-инглиш. Я отнюдь не шучу.

ВМЕСТО ЗАКЛЮЧЕНИЯ

Этот текст можно было бы, подражая Карнеги, озаглавить так: «Как завоевывать деньги, оказывать влияние на их обладателей и, получив деньги, не пожалеть об этом».

Напоследок хочу сказать вот что: не считайте, что издатели глупее вас, и не пытайтесь обходить с ними, как продавец сувениров с иностранным туристом. Конечно, вы вправе мне не верить, потому что я нахожусь на другой стороне баррикад, – но я вас предупредил.

Американец закончил бы этот текст примерно так: «Это работает! У меня это сработало!».

Я закончу немного иначе:

– На мне это сработало.



Здравствуй, дорогие читатели!

Весь миновавший месяц сентябрь, пока очумелые после лета граждане пытались вспомнить, где же это у клавиатуры кнопки, я вела размеренный и вообще рекомендованный разными занудами образ жизни: ночью спала, утром завтракала, выпивала в день меньше банки кофе. Писем немного — и те явно дались авторам ценой больших жертв. Как пожаловался один из постоянных читателей, «сентябрь — самый трудный учебный месяц. И времени на компьютер очень мало!». Те, кто так или иначе решил для себя проблему образования, ведут борьбу на трудовом фронте. Часть «прорвавшихся» писем содержит критику и советы по организации журнала — как я люблю вас, даже в цейтноте вы не перестаете думать над тем, как еще можно улучшить журнальное пространство. Остальные послания традиционно посвящены размышлениям на околоигровые темы. А еще неумолимо растет активность прекрасной половины нашего вида.

ПИСЬМО ПЕРВОЕ

Здравствуй!

Мне очень нравится ваш журнал, но недавно он превратился и в единственный способ спасения от «компьютерного голода». Дело в том, что на лето меня вывозят в деревню, где ни компьютера, ни интернета нет. Каждый новый выпуск ЛКИ я прочитываю от корки до корки и выучиваю почти наизусть. В перерывах между чтением пишу вам письма и заметки в «Знаете ли вы, что...». Вот еще одна заметка.

С наилучшими пожеланиями,
Башмакова Ксения, 13 лет.

Письмо вызвало оживление в редакционных массах. Такой эффект журнала — сублимацию игрового пространства, когда ты по каким-то причинам отрезан от родного (и чужого) компьютера — замечали почти все. Забавно, что первой это внятно вербализовала барышня Ксюша, а не, скажем, Псмит, который, впрочем, охотно с ней согласился. У нас, в принципе, постоянно идет работа на повышение «интерактивности» статей, но здесь работает еще и специфика издания: в обзорном журнале такое сделать, к сожалению, нельзя. Я вот люблю брать журнал куда-нибудь в дорогу: во все игры, как ни старайся, поиграть не сможешь — а тут выходишь в конечном пункте с приятным ощущением, что-таки смог! Конечно, это не заменит саму игру, но все-таки эффект присутствия — штука приятная.

ПИСЬМО ВТОРОЕ

Таня, а ты (или кто-нибудь в ЛКИ) не знает, есть ли институты, где готовят программистов для компьютерных игр, а еще лучше — дизайнеров. Мне 27 сентября этого года исполнилось только 15 лет, так что все впереди. Дизайнеры мне ближе, потому что — зайди на мою страничку — www.vel-portal.narod.ru, я его делал в самом простом редакторе, но не программировал, хотя мог. Если нет таких институтов, то хотя бы курсы по дизайну игр.

Спасибо, ваш 'Den' Zealot из далекого дождливого Митино :))

Первое, что в такой ситуации хочется написать — граждане, ну какие, извините за выражение, институты? Вы себе примерно представляете инерционность нашего образования? Создание программы, утверждение, набор и подготовка преподавателей, написание, утверждение и издание методической литературы, согласование литературы с программой... «поезд давно ушел». Он даже не просто «ушел», а никаких «поездов» давно уже нет. Учебные заведения специально для разработчиков и на западных просторах открылись всего-навсего в 1989 г., а в наших краях и специальностей-то таких нет. Ни одно учебное заведение в этой стране не может выдать вам диплом разработчика! И уже просится на язык какая-нибудь железобетонная истина: скажем, «практика — критерий истины!»

На самом деле, все не так просто, конечно. Любая из игровых профессий требует базовой подготовки, без которой вы можете никогда не понять, что же вам не дает сделать игру вашей жизни. Даже под названиями профессий кроется не то, что многие имеют в виду. На самом деле их и не две, а три. Первые, как обычно, программисты — им можно стать, поступив в МГУ на факультет ВМиК, либо в один из технических университетов: скажем, МФТИ. К примеру, Андрей Ленский закончил как раз ВМиК и уверенно рекомендует свою alma mater будущим разработчикам.

Плечом к плечу с ними стоят художники — именно художники, а не дизайнеры. Они, в свою очередь, делятся на собственно художников, 3D-шников и аниматоров, но это уже частности — какой-нибудь Бэкман, к примеру, в Half-Life щедро отметился во всех трех качествах — и ничего. Этим друзьям играющего человечества рекомендуется базовое художественное образование, диапазон самый широкий — от ВГИКА до Суриковского института. Главное, чтобы рисовать научили, актуальные пакеты программ будете осваивать уже в частном порядке.



И, наконец, в вершине пирамиды устроились дизайнеры — именно дизайнеры, а не художники, лучше даже гейм-дизайнеры, чтоб точно не путали. Это те, кто создают игровую геймплей — именно их идеи реализуют художники и программисты. Вот им как раз нужно учиться основной специальности — а поскольку такой нет, не сразу и сообразишь, что делать. Тут, пожалуй, поневоле задумаешься о курсах. Этот вопрос я сейчас изучаю со всей возможной тщательностью и обязательно к нему вернусь. На самом деле, учитывая, как много я не смогла вам рассказать в узких рамках ответа на письмо, стоит даже, наверное, собрать все результаты

моей исследовательской деятельности в статье, которая внятно ответит на все ваши вопросы. Пока хочу сказать, что базовое математическое образование, хотя бы на уровне школы, для будущего дизайнера тоже очень нужно — для решения вопроса жизни и смерти для многих игр: игрового баланса. И еще — ближайшие выпуски «Игры своими руками» посвящены как раз изучению базовых принципов игрового дизайна.

ПИСЬМО ТРЕТЬЕ

Я не ваш читатель. И вообще всегда считал (и сейчас считаю), что прохождения нужны для тех, кто является ламерами, которым надо объяснять, какую кнопку нажать, а то они сами ее не найдут. Три дня назад взял у друга октябрьский номер от нечего делать. Прочитал. Советы мастеров очень понравились. Только при чем тут прохождения? Нормальные статьи — на самом деле, если разобраться, это тоже такие Советы Мастеров, только самые первые. А дальше, кому интересно до конца разобраться, бывают и еще Советы. Даже по несколько раз. Ну, все логично. Только зачем вы читателей-то обманываете? Я не понял. Я бы, может, вас давно читал. У меня есть еще критика по некоторым статьям, и еще несколько идей, что можно сделать на будущее. Я пишу потихоньку (сейчас времени свободного совсем почти нет). Закончу — пришлю. Вроде все. Удачи! Не делайте так больше.

Виктор Булеев aka Matador

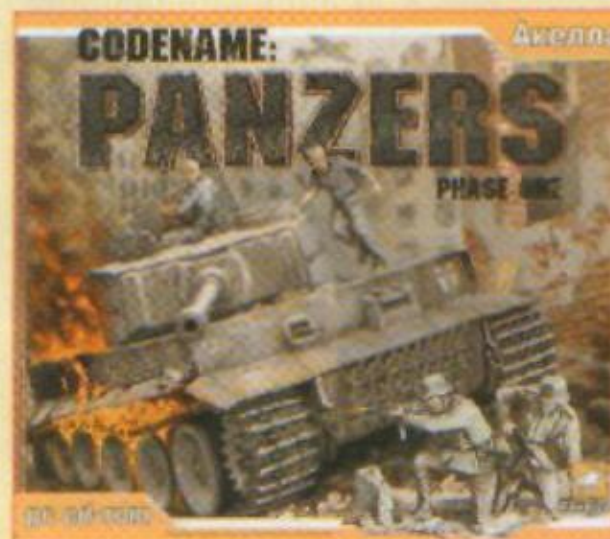


О НАШИХ ПРИЗАХ

В начале октября компания «Акелла» выпускает в нашу жизнь замечательную полностью трехмерную тактическую стратегию в реальном времени. Детально проработанная имитация сражений — от небольших стычек на узких городских улочках или в горах до мощных танковых сражений на равнинах и болотах. Игра освещает практически весь ход войны — кампания за Германию начинается со вторжения в Польшу, а последней миссией за СССР станет битва за Берлин. В «Codename: Panzers» представлены все аспекты военной тактики тех лет. Сражения на открытом пространстве потребуют от вас совершенно другого подхода, нежели бои в пределах города или в лесах. Все вооружение и оснащение воюющих сторон отображено в игре с удивительной скрупулезностью и точностью, а потому вам придется строить свою тактику, учитывая не только количество имеющихся войск у вас и противника, но также их вооружение

и оснащение.

Все это — веские причины для того, чтобы она досталась всем призерам. Наши главные победители получают DVD-box'ы с этой замечательной игрой, а в качестве поощрительных призов выступают jewel'ы.



По традиции, наши призы можно получить в редакции (телефон — 231-23-65, договаривайтесь о визите и приезжайте), либо по почте — по тому адресу, что на конверте с вашим письмом, или по адресу, который вы сообщите электронной почтой на адрес winner@lki.ru.